บทที่ 4
ตรรกะในการผลิตและการสื่อความหมายของผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทย

ในการวิเคราะห์กระบวนการสร้างความหมายเชิงมายาคติของภาพยนตร์การ์ตูนไทยครั้งนี้ได้ค้นพบตรรกะในการผลิตและการสื่อความหมายของทีมงานผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยในแต่ละเรื่อง ซึ่งจะสามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้

ตรรกะในการผลิตและการสื่อความหมายของผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยเรื่อง "ปลาบู่ทอง"

ผู้ให้ข้อมูลหลักที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยเรื่อง "ปลาบู่ทอง" ได้แก่ ทีมงานที่มีส่วนร่วมในกระบวนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปลาบู่ทอง" ของบริษัท บรอดคาสท์ ไทยเทเลวิชั่น จำกัด ประกอบด้วย

1. คุณมนัส เจียมจินตนากุล (Character Designer) ทำหน้าที่คิดและออกแบบตัวการ์ตูนที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน, ควบคุมการผลิตในขั้นตอนต่าง ๆ และจัดวาง story board
2. คุณทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ (Director and Animator) ทำหน้าที่จัดวางบทภาพ (story board) และกำหนดรายละเอียดเทคนิคทางภาพยนตร์ที่ใช้ในการนำเสนอภาพยนตร์การ์ตูน และทำให้ตัวการ์ตูนต่าง ๆ เคลื่อนไหวอย่างเป็นธรรมชาติ
3. คุณสุภัทร จันทร์เจริญ ทำหน้าที่เขียนบทภาพยนตร์การ์ตูน ตัดต่อ ลงเพลงประกอบ ดูแลการพากย์เสียง ตัดต่อไตเติ้ลและการโปรโมทต่าง ๆ
4. คุณดำรงค์ เพ็ชรพล ทำหน้าที่ควบคุมเสียงต่าง ๆ (Sound effect) และเสียงดนตรีในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปลาบู่ทอง"

นอกจากนี้ผู้วิจัยนำบทสัมภาษณ์ คุณอรุโณชา ภานุพันธุ์ ผู้อำนวยการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปลาบู่ทอง จากวิดีโอซีดีของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ ซึ่งคุณอรุโณชาเป็นผู้ที่มีส่วนสำคัญในการกำหนดวัตถุประสงค์และกรอบความคิดในการนำเสนอความหมายต่าง ๆ ในภาพยนตร์การ์ตูน ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่าบทสัมภาษณ์ดังกล่าวมีความสำคัญในการนำมาประกอบการวิเคราะห์เพื่อให้ทราบถึงตรรกะในการผลิตและการสื่อความหมายของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปลาบู่ทอง" ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

1. คุณ อรุโณชา ภานุพันธ์ (Executive Producer)

คุณอรุโณชา ภานุพันธุ์ ผู้อำนวยการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปลาบู่ทอง บุคคลสำคัญในการกำหนดวัตถุประสงค์และกรอบความคิดของภาพยนตร์การ์ตูนไทยที่นำเสนอ กล่าวถึงวัตถุประสงค์หลักที่บริษัท บรอดคาสท์ ไทยเทเลวิชั่น จำกัดตัดสินใจผลิตภาพยนตร์การ์ตูนว่าต้องการให้เด็กไทยได้รับชมภาพยนตร์การ์ตูนไทยที่สอดแทรกข้อคิดและวัฒนธรรมที่ดีงามของไทย นอกเหนือจากการความสนุกที่ได้รับจากการชมภาพยนตร์การ์ตูน

และเหตุผลหลักในการเลือกนิทานพื้นบ้านขึ้นมาผลิตซ้ำในรูปแบบของภาพยนตร์การ์ตูน เพราะเชื่อว่านิทานพื้นบ้านสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นไทยได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้คุณอรุโณชายังกล่าวถึงเหตุผลในการเลือกนิทานพื้นบ้านเรื่อง "ปลาบู่ทอง" มาผลิตซ้ำในรูปแบบภาพยนตร์การ์ตูนว่า

- นิทานพื้นบ้านเรื่อง "ปลาบู่ทอง" ให้ข้อคิดเกี่ยวกับความกตัญญูกตเวทีและการทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว
- ภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศที่มีเรื่องราวหรือตัวละครเกี่ยวกับสัตว์มักประสบความสำเร็จ นิทานพื้นบ้านเรื่อง "ปลาบู่ทอง" ก็เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับสัตว์ หากนำมาผลิตในรูปแบบภาพยนตร์การ์ตูนเชื่อว่าน่าจะประสบความสำเร็จเช่นเดียวกัน

ดังที่คุณอรุโณชาแสดงความคิดเห็นในวิดีโอซีดีภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปลาบู่ทอง" ไว้ว่า "ตรงนี้เราคิดว่าน่าจะทำให้เด็ก ๆ ได้ดู และยังได้เสริมสร้างข้อจำกัดในเรื่องของวัฒนธรรมพื้นบ้าน เรื่องของความกตัญญู ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว เราคิดว่าเราจะสอดแทรกข้อคิดนี้ลงไปในการ์ตูนไทย ก็คิดว่านอกจากจะได้ความสนุกสนาน แล้วก็ยังได้ข้อคิดดี ดีแฝงไว้ด้วยค่ะ" (ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปลาบู่ทอง", วิดีโอซีดี)

2. คุณมนัส เจียมจินตนากุล (Character Designer)

คุณมนัส เจียมจินตนากุล (Character Designer) ผู้ทำหน้าที่คิดและออกแบบตัวการ์ตูนที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน นอกจากนี้ยังมีส่วนในการควบคุมการผลิตในขั้นตอนต่าง ๆ และเป็นผู้จัดวาง

story board อีกด้วย ในฐานะผู้ที่มีส่วนสำคัญในกระบวนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปลาบู่ทอง" คุณมนัสได้กล่าวถึงตรรกะในการผลิตและการสื่อความหมายของภาพยนตร์การ์ตูนครั้งนี้ดังต่อไปนี้

2.1 <u>เหตุผลในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน</u>

ผู้บริหารของบริษัทบรอดคาสท์ ไทยเทเลวิชั่นมีนโยบายที่จะผลิตรายการสำหรับเด็ก และด้วยความพร้อมในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนจึงตัดสินใจที่จะผลิตภาพยนตร์การ์ตูนในครั้งนี้ ประกอบกับทางผู้ผลิตต้องการริเริ่มให้มีภาพยนตร์การ์ตูนไทยที่มีลักษณะแสดงให้เห็นถึงความเป็นไทย เพื่อเป็นอีกทางเลือกหนึ่งให้เด็กไทยได้รับชมนอกจากภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศที่มีอยู่มากมายในปัจจุบัน แม้ว่าจะต้องประสบปัญหาด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเงินทุน เทคโนโลยี หรือบุคลากรที่ไม่สามารถแข่งขันกับภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศได้ก็ตาม

โดยคุณมนัส ให้สัมภาษณ์ว่า "ที่บรอดคาสท์ตัดสินใจที่จะทำ พี่หน่องเขาอยากให้พี่ทำอะไรเพื่อเด็ก ๆ เป็นรายการอะไรซักอย่าง แต่ว่าพอผมเข้ามาในส่วนของการ์ตูน มันเริ่มจะมองเห็นแล้วว่ามันสามารถจะทำได้ เริ่มมีคนที่จะมาสนับสนุนตรงนี้แล้ว ก็เลยทำ"

2.2 <u>เหตุผลในการเลือกนิทานพื้นบ้านของไทยมาผลิตซ้ำในรูปแบบของภาพยนตร์การ์ตูน</u>

เหตุผลในการตัดสินใจเลือกนิทานพื้นบ้านมาผลิตซ้ำในรูปแบบภาพยนตร์การ์ตูนของบริษัทบรอดคาสท์ ไทยเทเลวิชั่น จำกัด สามารถสรุปได้ดังนี้

- การสร้างเรื่องราวขึ้นมาใหม่ยากต่อการผลิต
- นิทานพื้นบ้านของไทยเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายจึงง่ายต่อการรับชม
- นิทานพื้นบ้านมีการผลิตในรูปแบบที่หลากหลาย ภาพยนตร์การ์ตูนจึงน่าจะเป็นรูปแบบหนึ่งที่สามารถประสบความสำเร็จได้
- ผู้ผลิตต้องการนำเสนอความเป็นไทยและนิทานพื้นบ้านก็สะท้อนความเป็นไทยได้อย่างชัดเจน
- นิทานพื้นบ้านมีข้อคิดและคติสอนใจจึงนำมาเป็นสื่อกลางในการอบรมสั่งสอนเด็กไทยได้

คุณมนัส เจียมจินตนากุล (สัมภาษณ์, 4 สิงหาคม 2546) กล่าวว่า

"เราจะผลิตการ์ตูนออกมาเรื่องหนึ่ง ซึ่งให้เด็กดูแล้วเข้าใจ องค์ประกอบมันเยอะมาก ใช้เวลานาน เลยหันกลับไปมองว่าจริง ๆ แล้วของไทยเราก็มีนิทานอะไรเยอะแยะ แล้วนิทานแต่ละเรื่องก็มีแง่คิด สร้างในเรื่องที่คนส่วนใหญ่รู้จักมันจะดีกว่า มันเป็นทางเลือกใหม่ การ์ตูนมีความสามารถหลายอย่าง การ์ตูนมีความสามารถที่คนไม่สามารถจะแสดงได้ หรือว่ากล้องไม่สามารถที่จะเอาลงไปถ่ายได้ จากนามธรรมเป็นรูปธรรมได้ ตรงนี้เป็นความได้เปรียบของการ์ตูน"

2.3 <u>เหตุผลในการเลือกนิทานเรื่อง "ปลาบู่ทอง" มาผลิตเป็นภาพยนตร์การ์ตูน</u>

เหตุผลของการตัดสินใจเลือกนิทานพื้นบ้านเรื่อง "ปลาบู่ทอง" มาผลิตเป็นภาพยนตร์การ์ตูน มีดังต่อไปนี้

- โดยโครงเรื่องของนิทาน "ปลาบู่ทอง" นั้นผู้ผลิตสามารถเพิ่มตัวละครประกอบ นอกจากตัวละครหลักๆ เพื่อช่วยสร้างสีสันให้กับภาพยนตร์การ์ตูนได้ง่ายและตัวประกอบเหล่านั้นยังช่วยให้เด็กเข้าถึงและรู้สึกมีส่วนร่วมไปกับตัวละครได้ด้วย
- ข้อจำกัดด้านเวลาการนำเสนออาจทำให้การรับชมขาดความต่อเนื่องและยากต่อการทำความเข้าใจ ดังนั้นผู้ผลิตจึงเลือกนิทานเรื่อง "ปลาบู่ทอง" ขึ้นมาผลิตซ้ำเพราะเชื่อว่าผู้ปกครองส่วนใหญ่รู้จักเป็นอย่างดีและสามารถแนะนำและอธิบายให้เด็ก ๆ เข้าใจในส่วนที่ขาดหายไปได้
- ผู้ผลิตต้องการนำเสนอนิทานพื้นบ้านเรื่อง "ปลาบู่ทอง" ให้เด็กรุ่นใหม่ได้รู้จัก

คุณมนัส เจียมจินตนากุล (สัมภาษณ์, 4 สิงหาคม 2546) กล่าวเพิ่มเติมเกี่ยวกับเหตุผลในการตัดสินใจเลือกนิทานเรื่อง "ปลาบู่ทอง" มานำเสนอในรูปแบบภาพยนตร์การ์ตูนว่า

"นิทานไทยหลัก ๆ ก็เหมือนกันหมด พระเอกดีที่สุด นางเอกดีที่สุด ถ้าเอาเรื่องปลาบู่ทองมาทำ มันน่าสนใจกว่าตรงที่ว่ามันจะมีตัวช่วยเยอะ สามารถเอาพวกตัวประกอบมาช่วยมีลูกเล่นได้ ก็จะใช้สัตว์มาเป็นตัวช่วย และมันก็เหมือนเป็นตัวแทนของเด็กด้วย เหมือนกับเขาได้เป็นส่วนหนึ่งในการ์ตูน คอยให้กำลังใจพระเอกนางเอก สัตว์เป็นตัวตัดสินใจว่าเขาตัดสินใจผิดหรือถูก"

2.4 ความหมายที่ผู้ผลิตต้องการสื่อผ่านภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปลาบู่ทอง"

ในส่วนของแนวคิดหลักหรือความหมายที่ผู้ผลิตต้องการถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปลาบู่ทอง" คุณมนัส เจียมจินตนากุลให้สัมภาษณ์ในประเด็นดังกล่าวไว้พอสรุปได้ว่า แนวคิดที่สำคัญที่สุด คือ เรื่องความกตัญญูรู้คุณ สอนให้เด็กรู้ว่าคนดีเป็นอย่างไร คนร้ายเป็นอย่างไร คนที่ทำดีก็จะชนะ นอกจากนี้ยังเพิ่มเติมความรู้ทั่วไปให้เด็ก ๆ อีกด้วย ดังคำให้สัมภาษณ์ว่า

"แนวคิดที่มองเห็นชัดที่สุด ในเรื่องของปลาบู่ทอง ก็เป็นเรื่องความกตัญญูรู้คุณ เราก็ต้องการให้เด็กรู้ว่าคนดีเป็นยังไง คนร้ายเป็นอย่างไร คนที่ทำดีก็จะชนะ ตัวประกอบมีปลา มีกุ้ง มีหอย ปลาพวกนี้เป็นมาอย่างไร เป็นปลาไทยอยู่ในแม่น้ำ มันก็สอดแทรกความรู้ทั้งหมด ให้เด็กได้รู้ว่านอกจากที่ดูสนุกแล้ว มันมีอะไรอีกเยอะแยะ อยู่ที่ว่าพ่อแม่ของเด็กจะรู้จักสอนหรือเปล่า " (สัมภาษณ์, 4 สิงหาคม 2546)

นอกจากนี้ยังให้แง่คิดในทางพุทธศาสนา ดังที่คุณมนัสกล่าวว่า "เรามองในแง่ของพุทธศาสนายังไงแม่ก็ต้องตาย เกิด แก่ เจ็บ ตาย แม่ตายไปก็ขึ้นสวรรค์เพราะแม่ทำความดีก็ได้ ถึงไม่ได้เป็นปลาบู่แม่ก็ต้องตายอยู่ดี" (สัมภาษณ์, 4 สิงหาคม 2546)

สรุปแนวคิดหรือความหมายที่ผู้ผลิตต้องการสื่อในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ได้แก่ แนวความคิดเรื่องการทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว ผู้ผลิตพยายามจะสอดแทรกให้เห็นถึงความดีทุก ๆ อย่างตามจังหวะและความเหมาะสมของเนื้อหา เช่น ความเมตตา ความสามัคคี หรือความกตัญญูรู้คุณซึ่งผู้ผลิตมองว่าเป็นแนวคิดสำคัญของเรื่อง "ปลาบู่ทอง" นอกจากแง่คิดหรือคติสอนใจที่ผู้ผลิตต้องการสื่อดังกล่าวแล้ว ผู้ผลิตต้องการสอดแทรกความเป็นไทย เพื่อให้เด็กเรียนรู้และซึมซับวัฒนธรรมที่ดีงามของไทย ไม่ว่าจะเป็นทางด้านวัตถุ การกระทำหรือทางด้านความคิด

2.5 วิธีการนำเสนอของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปลาบู่ทอง"

- ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปลาบู่ทอง” พยายามที่จะจะคงเค้าโครงเรื่องของนิทานให้ได้มากที่สุด แต่อาจจะการเปลี่ยนในส่วนของรายละเอียดบ้างตามความเหมาะสม เช่น หลีกเลี่ยงฉากที่แสดงถึงความรุนแรง ฉากที่ดูไม่สมเหตุสมผล เป็นต้น

ดังที่คุณมนัส เจียมจินตนากุล(สัมภาษณ์, 28 กรกฎาคม 2546) ให้สัมภาษณ์ว่า

“การนำปลาบู่ทองมาทำครั้งนี้เรายังอยู่ในโครงหลัก จะเปลี่ยนก็แต่รายละเอียด เราจะต้องตัดในส่วนของความรุนแรงออก เพราะบางครั้งคนที่มีโหดร้ายเกินไปความเป็นไปได้มันแทบจะไม่มี”

- เนื่องจากประสบการณ์ในการทำงานกับบริษัทผลิตภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นและภูมิหลังของผู้ผลิตที่มีความคุ้นเคยกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นตั้งแต่เด็ก บุคลิกภาพของตัวละครหรือองค์ประกอบต่าง ๆ ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปลาบู่ทอง” จึงได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนญี่ปุ่นอยู่มาก ประกอบกับผู้ผลิตให้ความเห็นว่า ภาพยนตร์การ์ตูนไทยยังไม่สามารถหาเอกลักษณ์ของตัวเองได้ สิ่งที่แสดงออกมาให้เห็นจึงต้องนำไปอิงหรือเทียบเคียงกับสิ่งที่ผู้ชมหรือกลุ่มเป้าหมายคุ้นเคยอยู่ก่อน นั่นก็คือภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศ โดยเฉพาะภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งมีอิทธิพลต่อเด็กไทยมากที่สุด

คุณมนัส เจียมจินตนากุล (สัมภาษณ์, 28 กรกฎาคม 2546) กล่าวถึงอิทธิพลของการ์ตูนญี่ปุ่นว่า“ไม่ว่าในส่วนของตัวคาแรกเตอร์เองหรือตัวแอ๊กชั่นเองที่ทำในเรื่องปลาบู่ทองต้องบอกว่าได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนญี่ปุ่นมาเยอะมาก เพราะเหมือนผมโตมากับการ์ตูนญี่ปุ่น และคำว่าการ์ตูนไทยมันวัดที่ไหน มันหมายถึงอะไร เราไม่มีคำจำกัดความ เราต้องสร้างคาแรกเตอร์ขึ้นมาก่อน เพราะฉะนั้นคาแรกเตอร์ที่เราสร้างขึ้นมา มันจะต้องไปอิงกับเขา แล้วก็ค่อย ๆ เปลี่ยน

- ผู้ผลิตต้องการสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับสัตว์น้ำและสิ่งมีชีวิตต่าง ๆ ให้เด็กรู้จักธรรมชาติของสัตว์เหล่านี้ ดังนั้นการสร้างคาแรกเตอร์ของตัวละคร โดยเฉพาะตัวละครสัตว์ต่าง ๆ ในเรื่อง จึงมีการศึกษาและค้นคว้าลักษณะทางกายภาพของสัตว์น้ำต่าง ๆ แล้วนำมาใช้เป็นต้นแบบในการวาดออกมาเป็นการ์ตูน โดยใช้หลักการของการวาดการ์ตูน คือ ลดและทอนรายละเอียดให้มากที่สุด แต่ยังคงรูปแบบและโครงสร้างหลักของของเดิมไว้ โดยเฉพาะในส่วนของลักษณะเด่นของสัตว์แต่ละชนิด

นอกจากนี้ผู้ผลิตยังนำลักษณะนิสัยของสัตว์แต่ละประเภทมาถ่ายทอดผ่านคาแรกเตอร์ของตัวละคร เป็นการนำลักษณะพิเศษของการ์ตูนมาใช้ในการสื่อความหมาย กล่าวคือ นำสิ่งที่เป็นนามธรรมมาถ่ายทอดให้เป็นรูปธรรมได้อย่างชัดเจนนั่นเอง และเนื่องจากลักษณะพิเศษของภาพยนตร์การ์ตูนที่ไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของความเหมือนจริง ผู้ผลิตจึงใช้สีสันสดใสเพื่อดึงดูดความสนใจของเด็ก แม้ว่าจะแตกต่างจากสีสันจริง ๆ ของสัตว์ก็ตาม อย่างไรก็ตาม

- ลักษณะการแต่งกายของตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปลาบู่ทอง ผู้ผลิตไม่ได้อิงกับยุคสมัยใดสมัยหนึ่ง มีลักษณะกลาง ๆ ไม่เน้นรายละเอียดมากนักเพราะอาจทำให้ผู้ชมสับสน ดังนั้นลักษณะที่ปรากฏผู้ผลิตเป็นลักษณะที่ผู้ผลิตเชื่อว่าเป็นการแต่งกายของไทยในทุกยุคทุกสมัย

คุณมนัส เจียมจินตนากุล (สัมภาษณ์, 28 กรกฎาคม 2546) กล่าวว่า

"การแต่งกายที่เห็นในเรื่องมันน่าจะมาจาก ลักษณะของคนไทยแต่งตัวสมัยก่อนจริง ๆ ทุกยุคทุกสมัยคนไทยก็จะแต่งตัวในลักษณะนี้ ความเป็นไปได้ที่จะใส่เสื้อย้อมด้วยตัวเอง ลักษณะที่ง่ายที่สุดก็คือเสื้อผ้าฝ้าย หรือว่าเสื้อม่อฮ่อม คือคิดว่านี่มันสื่อออกมาได้ดีที่สุดแล้ว"

- คาแรกเตอร์ของตัวละครก็สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อบางอย่างของผู้ผลิต เช่น รูปลักษณ์ทางกายภาพของตัวละครตัวร้ายเป็นไปในลักษณะของความอัปลักษณ์เพื่อสื่อความหมายให้เห็นถึงความเลวทรามอย่างชัดเจน เป็นต้น ดังที่คุณมนัส กล่าวว่า "อย่างแม่เลี้ยงนี่ จริง ๆ แล้วก็คงไม่อ้วนใหญ่ขนาดนั้นที่จะเป็นเมียเศรษฐี คือมันเป็นความต้องการที่จะแบ่งแยกให้ชัดเจนด้วยว่าตัวร้าย ตัวดีต่างกัน บางอย่างเราก็จะใส่ความเชื่อต่าง ๆ ลงไป มีความเชื่อหลายอย่างมาก ที่อยู่ในเรื่องถ้าสังเกตให้ดี" (สัมภาษณ์, 4 สิงหาคม 2546)

- แม้ว่านิทานเรื่อง "ปลาบู่ทอง" เป็นนิทานที่มีมาแต่โบราณ เมื่อนำมาผลิตซ้ำในรูปแบบภาพยนตร์การ์ตูน ผู้ผลิตมองว่าภาษาที่ใช้ต้องมีการปรับให้เข้ากับยุคสมัยเพื่อที่จะให้ผู้ชมในปัจจุบันเข้าใจเรื่องราวได้ง่าย ในส่วนของราชาศัพท์ก็ไม่เน้นความถูกต้อง แต่มีการใช้ศัพท์บางคำเพื่อแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของระดับการใช้ภาษา หลีกเลี่ยงการใช้ภาษาทางการ

คุณมนัส เจียมจินตนากุล(สัมภาษณ์, 28 กรกฎาคม 2546) กล่าวว่า "เราไม่มีความจำเป็นที่จะต้องพูดคำโบราณ เด็กอาจจะดูแล้วเบื่อก็ส่วนหนึ่ง อยากให้เด็กดูแล้วเข้าใจด้วยตัวเองมากกว่า ถึงใช้คำพูดค่อนข้างธรรมดา ไม่ใช้ราชาศัพท์มากมาย แค่รู้ว่าเป็นอีกระดับหนึ่ง"

- ผู้ผลิตสร้างฉากต่าง ๆ ขึ้นมาโดยนำลักษณะทางกายภาพจริง ๆ ของสิ่งต่าง ๆ มาเป็นต้นแบบ แต่ตัดทอนรายละเอียดบางอย่างออกไป โดยยังคงโครงสร้างหลักของสิ่งเหล่านั้นไว้

- การถ่ายทอดอารมณ์ของตัวการ์ตูน ผู้ผลิตนำลักษณะของภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศมาปรับใช้ เพราะมองว่าเป็นลักษณะสากลที่ผู้ชมสามารถทำความเข้าใจได้ทันที คุณมนัสกล่าวเพิ่มเติมว่า "สัญลักษณ์พิเศษต่าง ๆ ส่วนใหญ่ก็ใช้ตามการ์ตูนญี่ปุ่น เป็นลักษณะของความเป็นสากลไปแล้ว"

3. คุณทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ (Director and Animator)

คุณทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ ผู้ทำหน้าที่จัดวางบทภาพ (Story board) และกำหนดรายละเอียดเทคนิคทางภาพยนตร์ที่ใช้ในการนำเสนอภาพยนตร์การ์ตูน และทำให้ตัวการ์ตูนต่าง ๆ เคลื่อนไหวอย่างเป็นธรรมชาติ นับว่าเป็นบุคคลสำคัญอีกท่านหนึ่งในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปลาบู่ทอง" ผู้วิจัยวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ของคุณทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐไว้ดังต่อไปนี้

3.1 <u>เหตุผลในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน</u>

ความสนใจส่วนตัวและประสบการณ์การทำงานของคุณทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ เป็นเหตุผลในการตัดสินใจผลิตภาพยนตร์การ์ตูนร่วมกับบริษัทบรอดคาสท์ ไทยเทเลวิชั่น จำกัด และสอดคล้องกับความต้องการของบริษัทที่จะผลิตภาพยนตร์การ์ตูน

3.2 <u>เหตุผลในการเลือกนิทานพื้นบ้านของไทยมาผลิตซ้ำในรูปแบบของภาพยนตร์การ์ตูน</u>

- ปัจจัยทางด้านธุรกิจเป็นเหตุผลหลักในการที่ผู้ผลิตเลือกที่จะผลิตภาพยนตร์การ์ตูนที่มีเนื้อหาเรื่องราวจากนิทานพื้นบ้านของไทย เนื่องจากผู้ผลิตมองว่าการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนยังเป็นเรื่องใหม่ในประเทศไทย ดังนั้นนักลงทุนหรือสถานีอาจยังไม่มั่นใจที่จะลงทุน หากผู้ผลิตไม่สร้างจุดขายอย่างชัดเจน ผู้ผลิตจึงนำนิทานพื้นบ้านที่คนไทยส่วนใหญ่รู้จักและคุ้นเคยเป็นอย่างดีอยู่แล้วมาผลิตในรูปแบบของภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อเป็นการลดความเสี่ยงทางด้านธุรกิจอีกทางหนึ่ง

- ผู้ผลิตต้องการนำเสนอให้เห็นถึงความเป็นไทย นิทานพื้นบ้านจึงเป็นทางเลือกที่ดีที่สุดในการนำมาสื่อให้เห็นถึงความเป็นไทยได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ผู้ผลิตเชื่อว่าคนไทยส่วนใหญ่คิดว่านิทานพื้นบ้านของไทยมีคติสอนใจและให้ความรู้เรื่องความเป็นไทยได้เป็นอย่างดี หากมีภาพยนตร์การ์ตูนที่นำนิทานพื้นบ้านมาผลิตซ้ำ ผู้ปกครองของเด็กซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักจะเป็นแรงสนับสนุนให้เด็กเปิดรับชมภาพยนตร์การ์ตูนมากขึ้นอีกทางหนึ่ง

- ภูมิหลังของผู้ผลิตที่เติบโตมาจากชนบท จึงต้องการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับชนบท ผู้ผลิตเชื่อว่านิทานไทยสะท้อนภาพของชนบทได้ดี

คุณทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ(สัมภาษณ์, 28 กรกฎาคม 2546) ให้สัมภาษณ์ถึงเหตุผลในการเลือกนำเสนอนิทานพื้นบ้านว่า

"การ์ตูนที่ทำจากนิทานพื้นบ้าน ทางด้านโปรดักชั่นเราจะสามารถที่จะขายได้ จุดสนใจของเราคือ มันเป็นรูปแบบใหม่สำหรับบ้านเรานะ และอยากให้การ์ตูนมีความเป็นไทยด้วย"

3.3 <u>ความหมายที่ผู้ผลิตต้องการสื่อผ่านภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปลาบู่ทอง"</u>

- ผู้ผลิตพยายามที่จะสื่อความหมายเกี่ยวกับ "การทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว" ที่แฝงอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปลาบู่ทอง

- ผู้ผลิตต้องการนำเสนอความเป็นไทย ดังที่คุณทรงศักดิ์กล่าวว่า "ที่เอานิทานมาทำเพื่ออยากให้การ์ตูนมีความเป็นไทย" (สัมภาษณ์, 28 กรกฎาคม 2546)

3.4 วิธีการนำเสนอของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปลาบู่ทอง"

คุณทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐในฐานะผู้ที่ทำหน้าที่ผู้กำกับและแอนิเมเตอร์ ถึงแม้ว่าจะมีส่วนร่วมในการคิดและออกแบบคาแรกเตอร์ของตัวละครหรือฉากไม่มาก แต่มีบทบาทสำคัญในการกำหนดลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนหรือฉากต่าง ๆ ในเรื่อง ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชั่นคุณทรงศักดิ์กล่าวถึงเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวให้เป็นไปตามธรรมชาติและเป็นไปตามที่ผู้เขียนบทและ Storyboard กำหนดไว้ว่าการทำภาพเคลื่อนไหว แอนิเมเตอร์จะวิเคราะห์ตัวบทแล้วนำเข้าที่ประชุมเพื่อให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจเกี่ยวกับลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวละครหรือฉากต่าง ๆ

- ต้นแบบของลักษณะการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ว่านำมาจากหนังสือที่เป็นมาตรฐานสากลในการทำภาพยนตร์การ์ตูน โดยนำมาปรับใช้กับความรู้สึกและอารมณ์ของแอนิเมเตอร์ว่าลักษณะการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ควรมีลักษณะเป็นแบบใด

คุณทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ(สัมภาษณ์, 28 กรกฎาคม 2546) กล่าวว่า

"การเคลื่อนไหวต่าง ๆ มันก็มีอยู่ในหลักสูตรอยู่แล้วล่ะ ทุกอย่างมันปรับไปตามความรู้สึกจริงมากกว่า"

- ผู้ผลิตมีมายาคติในเรื่องของครอบครัวสมัยใหม่ ที่นิยมมีสามีหรือภรรยาคนเดียว จึงเชื่อว่านิทานพื้นบ้านของไทยส่วนใหญ่ที่เน้นในเรื่องของสภาพสังคมที่ให้ผู้ชายสามารถมีภรรยาได้หลายคน และเป็นเรื่องราวระหว่างชายหญิงเป็นส่วนใหญ่ นั้นไม่เหมาะสมหากนำเสนอให้เด็กได้รับชม

ดังนั้นผู้ผลิตจึงจำเป็นต้องลดทอนหรือปรับเปลี่ยนเนื้อหาบางอย่างเพื่อความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น โดยไม่ทำให้โครงเรื่องเปลี่ยนไปมากนัก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คุณทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ (สัมภาษณ์, 28 กรกฎาคม 2546) กล่าวว่า

"นิทานไทยกลายเป็นเรื่องราวของผู้ใหญ่ซะเป็นส่วนใหญ่ เป็นเรื่องผัวเมีย แล้วเนื้อเรื่องมันจะมีเรื่องเหมือนกันหมด นิทานไทยก็ต้องมีเจ้าชายพลัดพรากจากเจ้าหญิง เจ้าชายมีเมียกี่คนไม่รู้ ซึ่งเราจะทำแต่ละเรื่องเราก็หนีพวกนี้ ให้เด็กเปลี่ยนแปลงความคิดไปเลย ว่าเรื่องอย่างนี้มันไม่ดีนะ"

- ผู้ผลิตมีมายาคติว่าภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นมักเน้นเรื่องความรุนแรงเป็นส่วนใหญ่ จึงลดหรือตัดทอนฉากที่แสดงถึงความรุนแรงที่ปรากฏในนิทานดั้งเดิม เนื่องจากผู้ผลิตต้องการให้เด็กรู้สึกมีความสุขและสบายใจเมื่อได้รับชมภาพยนตร์การ์ตูน ซึ่งแตกต่างจากการชมภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น

คุณทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ(สัมภาษณ์, 28 กรกฎาคม 2546) ให้สัมภาษณ์ว่า

"เราจะสื่อถึงเด็ก คือว่าเราแฝงให้เด็กรู้สึกดี แล้วก็ให้ทำดี เพราะว่าหลัง ๆ การ์ตูนญี่ปุ่นก็เป็นยุคของความรุนแรง ต่อสู้กันอย่างเดียวเน้นถึงความทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว แต่ถ้าเรื่องปลาบู่ทองจริง ๆ จะโดนประหารแต่ของเราจะไม่มี คือเราจะไม่ต้องการให้มีการตายเกิดขึ้น"

- การแต่งกายของตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปลาบู่ทอง" เป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงความเป็นไทยมากที่สุด ซึ่งคุณทรงศักดิ์กล่าวไว้ว่า "สิ่งที่แสดงความเป็นไทยมากที่สุดพี่ว่าเป็นเรื่องของชุดมากกว่านะ แต่ถ้าคาแรกเตอร์มั๊ยพี่ว่าไม่ใช่ไทยหรอก" (สัมภาษณ์, 28 กรกฎาคม 2546)

- ลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปลาบู่ทอง" อาศัยการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นแนวทาง เนื่องจากผู้ผลิตมองว่า การเคลื่อนไหวของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นนั้นไม่พิถีพิถันและซับซ้อนมากทำให้ผลิตง่ายและไม่เปลืองงบประมาณ และเชื่อว่าลักษณะหรือแบบอย่างของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นสามารถสื่อสารกับเด็กได้ง่ายและเด็กสามารถเข้าถึงได้มากกว่าเพราะเด็กคุ้นเคยกับการ์ตูนญี่ปุ่นมานาน นอกจากนี้ผู้ผลิตยังได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นมามากด้วยประสบการณ์การทำงานและภูมิหลังของตัวผู้ผลิตเอง

คุณทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ(สัมภาษณ์, 28 กรกฎาคม 2546) กล่าวถึงประเด็นดังกล่าวว่า

"ปลาบู่ทองก็ได้รับอิทธิพลมาจากญี่ปุ่นเกือบหมด พี่คิดว่าแบบอย่างญี่ปุ่นน่าจะสื่อถึงเด็กได้ดีกว่า ถ้าถามพี่นะ เพราะญี่ปุ่นมันใกล้ไทยมากกว่ามันเป็นโซนที่ใกล้กัน สังเกตหลัง ๆ เด็กจะติดการ์ตูนญี่ปุ่นมากเลย"

- การนำนิทานเรื่อง "ปลาบู่ทอง"มาผลิตซ้ำเป็นภาพยนตร์การ์ตูน ผู้ผลิตสร้างความแตกต่างโดยดึงคุณสมบัติพิเศษของการ์ตูนที่ว่าการ์ตูนมีจินตนาการไร้ขอบเขตมาปรับใช้ เช่น เพิ่มฉากใต้น้ำแสดงถึงวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ของพวกสัตว์น้ำ เป็นต้น

คุณทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ(สัมภาษณ์, 28 กรกฎาคม 2546) กล่าวว่า

"ปลาบู่ทองเวอร์ชั่นนี้ที่เด่นของเรา การเพิ่มสีสันมากกว่า สีสันที่เรามี เช่น ตัวปลา มันเป็นสีสันของเรื่องที่ทำให้สนุกมากกว่า แต่ถ้าอ่านในหนังสือนี่ พี่ก็ไม่ประทับใจเท่าไหร่ มันก็เป็นเรื่องธรรมดา"

- ผู้ผลิตเชื่อว่าเด็กไม่สามารถแยกแยะอารมณ์หรือความรู้สึกต่าง ๆ จากการเคลื่อนไหวของตัวละคร แต่ทำความเข้าใจจากเนื้อเรื่องเป็นหลักมากกว่า

ดังที่คุณทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ(สัมภาษณ์, 28 กรกฎาคม 2546) กล่าวไว้ว่า

"อารมณ์ที่เด็กรับรู้จากการ์ตูน พี่ว่าตรงนี้พี่ว่าตรง movement เด็กยังแยกไม่ออก ถ้าเป็นอารมณ์จริง ๆ พี่จะคิดว่าเนื้อเรื่องมากกว่าที่จะเป็นภาพเคลื่อนไหว อย่างเรื่องปลาบู่ทองคือไม่ค่อยเน้น movement แต่เน้นที่เนื้อเรื่องที่มันสนุก และชวนน่าติดตามมากกว่า"

4. คุณสุภัทร จันทร์เจริญ (Script Writer)

4.1 <u>ความหมายที่ผู้ผลิตต้องการสื่อผ่านภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปลาบู่ทอง"</u>

วัตถุประสงค์ของผู้ผลิตในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนคือ ต้องการให้เด็กได้รับความสนุกสนาน พร้อมกับสารประโยชน์ที่สอดแทรกลงไปในภาพยนตร์การ์ตูน โดยแนวคิดหลักที่ผู้เขียน

บทพยายามที่จะสื่อไปยังเด็กซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักผ่านตัวบทภาพยนตร์การ์ตูน ได้แก่ เรื่องความกตัญญูและการทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่ว ซึ่งเป็นแนวความคิดหลักของนิทานเรื่อง “ปลาบู่ทอง” นอกจากนี้ผู้ผลิตยังต้องการสื่อให้เห็นถึงความเป็นไทยในภาพยนตร์การ์ตูน ผ่านองค์ประกอบของภาพยนตร์การ์ตูน โดยแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมหรือวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของตัวละครในเรื่อง ซึ่งความเป็นไทยนั้นแสดงผ่านทั้งทางวัตถุ การกระทำของตัวละครนั่นเอง

โดยคุณสุภัทร จันทร์เจริญ (สัมภาษณ์, 28 กรกฎาคม 2546) กล่าวว่า

“เราต้องมีสาระอะไรให้เด็กดู เราก็คงเนื้อหาสาระของของเดิมไว้ Theme หลักของเรื่องก็คือเรื่องความกตัญญู มันก็เบสิก ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว เราต้องคงความเป็นไทยของเดิมไว้ อะไรเลี่ยงได้เราก็เลี่ยง”

4.2 <u>วิธีการนำเสนอของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปลาบู่ทอง”</u>

- ผู้เขียนบทพยายามรักษาโครงเรื่องให้ดำเนินตามหนังสือนิทาน และลดทอนสิ่งที่ผู้เขียนเห็นว่ามีผลกระทบกับเด็ก ความรุนแรง หรือเรื่องราวที่ไม่เหมาะสม เช่น ฉากที่เน้นเกี่ยวกับชู้สาว ฉากใช้กำลัง เป็นต้น

คุณสุภัทร จันทร์เจริญ (สัมภาษณ์, 28 กรกฎาคม 2546) ให้สัมภาษณ์ว่า

“เราก็คงเนื้อหาสาระของของเดิมไว้ แต่เราก็นำมาดัดแปลงให้มันซอฟท์ลงให้มันเหมาะสมกับการ์ตูน เรื่องโบราณนี่บางครั้งจะเขียนขึ้นมาจากสภาพสังคม แบบโบราณผู้ชายเป็นใหญ่ผู้หญิงเป็นช้างเท้าหลัง มีเมียหลายคนเราพยายามลดตรงนี้ลง แล้วก็เอาข้อได้เปรียบของการ์ตูนเข้ามาเช่นสัตว์พูดได้

- สร้างความแตกต่างจาก “ปลาบู่ทอง” รูปแบบอื่น ๆ โดยการนำคุณสมบัติพิเศษของการ์ตูนมาใช้ให้เป็นประโยชน์ เช่น เพิ่มฉากใต้น้ำแสดงให้เห็นชีวิตความเป็นอยู่ของสัตว์น้ำ เป็นต้น

คุณสุภัทร จันทร์เจริญ (สัมภาษณ์, 28 กรกฎาคม 2546) กล่าวว่า

"เราจะเพิ่มฉากของแม่ปลาบู่ซึ่งเดิมอยู่แต่ในน้ำจะไม่มีใครรู้เลยว่าอยู่ใต้น้ำนี่เป็นยังไง เราได้สัตว์มาดึงอารมณ์คนดู เราได้เห็นอารมณ์ของแม่ปลาบู่ที่อยู่ในน้ำ แม่ปลาบู่เดิมนี่จะเป็นเรื่องของเอื้อยมองลงไปใต้น้ำ ซึ่งข้างล่างจะไม่มีใครรู้อะไรเลย เป็นเรื่องที่มองจากมุมของเอื้อยอย่างเดียว เราก็เพิ่มมุมมองของแม่ปลาบู่ลงไป เพื่อความสนุกสนาน"

- สอดแทรกความรู้เกี่ยวกับสัตว์น้ำ สิ่งมีชีวิตต่าง ๆ โดยผู้เขียนบทและ character designer จะตกลงกันว่าลักษณะของคาแรกเตอร์ของตัวการ์ตูนควรออกมาลักษณะใด จากนั้นผู้เขียนบทจะให้ข้อมูลและลักษณะโดยสังเขปแก่ character designer ซึ่งจะวาดตัวการ์ตูนออกมาตามข้อมูลที่ได้รับ ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปลาบู่ทอง" ผู้เขียนบทนำลักษณะของคาแรกเตอร์ของตัวละครมาจากรูปร่างและลักษณะทางกายภาพของปลาจริง ๆ ประกอบกับนำสุภาษิตคำพังเพยของไทยที่เกี่ยวกับสัตว์น้ำในเรื่องมาตีความเป็นบุคลิกลักษณะของตัวละคร นอกจากนี้ยังนำคาแรกเตอร์ตัวละครมาจากประสบการณ์จริงของผู้เขียนบทอีกด้วย

คุณสุภัทร จันทร์เจริญ (สัมภาษณ์, 28 กรกฎาคม 2546) กล่าวว่า

"เราต้องเน้นปลาแบบไทย ๆ ให้เด็กรู้จัก เอาคาแรกเตอร์ปลาจริง ๆ มาผสมกับตัวการ์ตูน แล้วพี่ก็เอาพวกคำพังเพยของไทยมาผสมด้วย อย่างปลากระดี่ก็มาจากระริระรี้ กระดี่ได้น้ำ พี่ก็ทำปลากระดี่เป็นผู้หญิงแบบระริกระรี้"

- การใช้ภาษาในภาพยนตร์การ์ตูน ไม่ใช้ภาษาโบราณแต่เป็นภาษาไทยในปัจจุบัน เพราะผู้ผลิตเชื่อว่าเด็กเข้าใจได้ง่ายกว่าการใช้ภาษาไทยที่เด็กไม่คุ้นเคย

คุณสุภัทร จันทร์เจริญ (สัมภาษณ์, 28 กรกฎาคม 2546) กล่าวเพิ่มเติมว่า

"บทพูดเราต้องทำให้มันอัพเดทเหมือนสมัยใหม่ด้วย แล้วก็เด็กจะไม่เข้าใจด้วยนะถ้าเป็นแบบโบราณ แล้วก็นักพากย์บางทีก็เพิ่มบทเข้าไปเอง"

5. คุณดำรงค์ เพ็ชรพล (ผู้ควบคุมเสียงดนตรี)

คุณดำรง เพ็ชรพล ในฐานะผู้ควบคุมเสียงดนตรีในภาพยนตร์การ์ตูน "ปลาบู่ทอง" กล่าวถึงเพลงประกอบภาพยนตร์การ์ตูนว่า เป็นเพลงที่แต่งขึ้นมาใหม่ โดยพิจารณาจากบทและอารมณ์ของเนื้อเรื่องเป็นหลัก และสอดคล้องกับเจตนารมณ์ของผู้บริหารที่ต้องการให้ดนตรีแสดงถึงความเป็นไทยและเข้ากับยุคสมัย ผู้ผลิตจึงใช้ทำนองแบบดนตรีไทย และใช้เครื่องดนตรีสากลในการบรรเลง โดยเพลงประกอบทั้งหมดในเรื่องเป็นทำนองเดียวกันแต่จะใช้เทคนิคทางดนตรีสร้างอารมณ์ให้แตกต่างกันในแต่ละฉากของเรื่อง

โดยคุณดำรงค์ เพ็ชรพล(สัมภาษณ์, 28 กรกฎาคม 2546) กล่าวว่า

"เพลงประกอบในเรื่องปลาบู่ทองก็เป็นเพลงที่แต่งขึ้นมาใหม่ทั้งหมด โดยจะคำนึงถึงบทแล้วก็อารมณ์ของเรื่องเป็นหลัก ทำเพลงประกอบให้มีเมโลดี้แบบไทย ๆ แต่ว่าเราใช้เครื่องดนตรีสากล เพราะเครื่องดนตรีไทยไม่มีคลื่นเสียง ซึ่งคลื่นเสียงจะเป็นตัวสร้างอารมณ์ได้ แล้วก็เพลงประกอบจะมีเพลงไตเติ้ลหัวและท้ายซึ่งเป็นเพลงเมนหลัก ส่วนใหญ่ในเรื่องก็จะแตกออกมาจากเพลงหลัก อาจจะใช้เมโลดี้เดียวกันแต่คนละอารมณ์"

วิเคราะห์ตรรกะในการผลิตและการสื่อความหมายของผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปลาบู่ทอง"

1. <u>เหตุผลในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน</u>

เหตุผลที่ทางบริษัทบรอดคาสท์ ไทยเทเลวิชั่น จำกัดเริ่มผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อออกอากาศทางโทรทัศน์นั้นมีดังต่อไปนี้

1.1 นโยบายของผู้บริหาร

ผู้บริหารของบริษัทมีนโยบายที่จะผลิตรายการที่มีคุณค่าสำหรับเด็กไทย

"มันเป็นความต้องการของพี่หน่องซึ่งอยากจะทำ คือจริง ๆ แล้วเขาอยากจะผลิตรายการอะไรเพื่อเด็ก" (คุณมนัส เจียมจินตนากุล, สัมภาษณ์, 4 สิงหาคม 2546)

1.2 ความพร้อมของบุคลากรที่มีทักษะในการผลิต

บริษัทบรอดคาสท์ ไทยเทเลวิชั่นจำกัด มีบุคลากรที่มีประสบการณ์ในการทำงานด้านการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนร่วมกับบริษัทของประเทศญี่ปุ่น

"ก่อนที่จะทำการ์ตูนก็มองอยู่ตั้งแต่ต้นแล้วว่าจะผลิตการ์ตูน แต่ว่าด้วยความจำเป็นหลาย ๆ อย่าง บุคลากรไม่มี ความพร้อมไม่มี พอมาถึงจุดหนึ่ง มันเริ่มจะมองเห็นแล้วว่ามันสามารถจะทำได้" (คุณมนัส เจียมจินตนากุล, สัมภาษณ์, 4 สิงหาคม 2546)

1.3 คุณลักษณะของการ์ตูน

ด้วยคุณลักษณะของภาพยนตร์การ์ตูนที่มีลักษณะดึงดูดใจ มีจินตนาการที่ไร้ขอบเขต ทำให้เด็กส่วนใหญ่เลือกเปิดรับภาพยนตร์การ์ตูนมากกว่ารายการอื่น ๆ ทีมงานของบริษัทจึงผลิตภาพยนตร์การ์ตูนมาเพื่อตอบรับความต้องการของเด็ก

"การ์ตูนมีความสามารถหลายอย่าง การ์ตูนมีความสามารถที่คนไม่สามารถจะแสดงได้ หรือว่ากล้องไม่สามารถที่จะเอาลงไปถ่ายได้ จากนามธรรมเป็นรูปธรรมได้ ตรงนี้เป็นความได้เปรียบของการ์ตูน"(คุณมนัส เจียมจินตนากุล, สัมภาษณ์, 4 สิงหาคม 2546)

1.4 ความพร้อมทางด้านเทคโนโลยีการผลิต

ในปัจจุบันการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไม่ยุ่งยากเหมือนกับสมัยก่อน ผู้ผลิตใช้คอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการผลิตมากขึ้น ซึ่งทำให้ลดขั้นตอนและบุคลากรในการผลิตได้ นอกจากนี้ยังช่วยประหยัดเวลาในการผลิตอีกด้วย

เหตุผลที่บริษัท บรอดคาสท์ ไทยเทเลวิชั่น จำกัดตัดสินใจผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเนื่องจากมีนโยบายที่จะผลิตรายการที่คุณค่าสำหรับเด็ก และทีมงานผู้ผลิตเห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูนเป็นรายการที่เด็ก ๆ ชื่นชอบเนื่องจากคุณลักษณะของการ์ตูนที่เสริมสร้างจินตนาการของเด็กและสามารถแทรกเนื้อหาสาระ หรือคติสอนใจให้แก่เด็ก ๆ ได้

2. <u>เหตุผลในการเลือกที่จะนำนิทานพื้นบ้านมาผลิตซ้ำในรูปแบบของภาพยนตร์การ์ตูนไทย</u> สามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

- ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยต้องการให้ภาพยนตร์แสดงออกให้เห็นถึงความเป็นไทยมากที่สุด ซึ่งองค์ประกอบต่าง ๆ ของนิทานพื้นบ้านซึ่งนำมาผลิตเป็นภาพยนตร์การ์ตูนไทยย่อมสะท้อนให้เห็นถึงสิ่งต่างๆ ที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นไทยได้ง่าย ไม่ว่าจะเป็นคติความเชื่อ วัฒนธรรม วิถีการดำเนินชีวิตของตัวละคร ฉาก ฯลฯ

- เหตุผลทางด้านธุรกิจเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ผู้ผลิตต้องพิจารณาเป็นสำคัญ การเลือกนิทานพื้นบ้านมาผลิตในรูปแบบของภาพยนตร์การ์ตูน ทำให้ผู้สนับสนุน (sponsor) หรือเจ้าของสถานีมีความมั่นใจในการลงทุนและเลือกที่จะนำภาพยนตร์การ์ตูนดังกล่าวมาออกอากาศ เพราะมองเห็นภาพรวมและจุดขายอย่างชัดเจน

- การเลือกที่จะนำเสนอนิทานพื้นบ้านซึ่งผู้ปกครองโดยส่วนใหญ่มีความคุ้นเคย และทราบเรื่องราวดีอยู่แล้วแต่เด็กรุ่นใหม่ยังไม่ค่อยทราบ มาผลิตซ้ำในรูปแบบของภาพยนตร์การ์ตูนไทย ทำให้ผู้ปกครองมีส่วนช่วยชักจูงและแนะนำเด็กให้มาสนใจภาพยนตร์การ์ตูนไทยมากยิ่งขึ้น เพราะผู้ผลิตเห็นว่าผู้ปกครองส่วนใหญ่ต้องการให้เด็กได้ซึมซับความเป็นไทย และมั่นใจว่าภาพยนตร์การ์ตูนไทยย่อมไม่มีพิษมีภัยเหมือนภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งมักเน้นความรุนแรง นอกจากนี้หากผู้ปกครองทราบเนื้อหาและเรื่องราวดีอยู่แล้ว ก็สามารถที่จะอธิบายและแนะนำเด็ก ๆ ให้เข้าใจในเนื้อหาได้มากขึ้นและสามารถติดตามเรื่องราวต่าง ๆ ได้อย่างต่อเนื่องแม้จะไม่ได้ดูครบทุกตอน

- ผู้ผลิตต้องการให้กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ เด็กไทย ได้เรียนรู้เกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านซึ่งถือเป็นกลไกหนึ่งในการอบรมสั่งสอนและขัดเกลาหล่อหลอมให้คนที่อยู่ในวัฒนธรรมเดียวกันได้รับรู้ เรียนรู้ มีระบบคิดและมาตรฐานเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในสังคม ซึ่งในสังคมไทยก็มีนิทานหรือวรรณกรรมต่าง ๆ มากมายแต่อยู่ในรูปของสิ่งพิมพ์ซึ่งไม่ค่อยดึงดูดความสนใจของเด็กได้มากเท่ากับภาพยนตร์การ์ตูนที่มีสีสันสวยงาม มีองค์ประกอบต่าง ๆ มากกว่าที่อยู่ในหนังสือ

3 .<u>เหตุผลในการเลือกนิทานพื้นเรื่อง “ปลาบู่ทอง” มาผลิตเป็นภาพยนตร์การ์ตูนไทย</u> สรุปได้ว่า

- โดยศักยภาพของเนื้อเรื่องแล้วผู้ผลิตมองเห็นว่าสามารถที่จะสอดแทรกองค์ประกอบย่อยได้อีก นอกเหนือจากโครงเรื่องเดิมที่มีอยู่แล้ว ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปลาบู่ทองนั้นนอกจากจะมีตัวละครหลัก คือ ตัวนางเอก พระเอก ยังมีตัวประกอบที่เป็นสัตว์มากมาย ทำให้เรื่องดำเนินไปอย่างสนุกสนานและได้ความรู้เกี่ยวกับธรรมชาติและชีวิตความเป็นอยู่ของสัตว์ด้วย แตกต่างจากนิทานต้นแบบที่มีตัวละครเพียงไม่กี่ตัว

- นิทานเรื่องปลาบู่ทองเคยนำมาผลิตในหลากหลายรูปแบบ ภาพยนตร์การ์ตูนน่าจะเป็นรูปแบบหนึ่งที่มีความน่าสนใจมากขึ้นเพราะเทคนิคของภาพยนตร์การ์ตูนทำให้ผู้ผลิตสามารถสื่อความหมายได้อย่างอิสระ ความหมายบางอย่างที่เป็นนามธรรมก็สามารถสื่อออกมาให้เห็นเป็นรูปธรรมได้อย่างชัดเจนเข้าใจง่าย

- ผู้ผลิตนำแนวคิดมาจาก ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Little Mermaid ของWalt Disney มาเป็นแบบอย่าง โดยให้ความเห็นว่าเด็กกับสัตว์นั้นเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกันอยู่ เด็กมักจะให้ความสนใจสัตว์เป็นพิเศษ ซึ่งจะเห็นได้จากภาพยนตร์การ์ตูนหลายเรื่องที่ประสบความสำเร็จก็มักมีตัวละครที่เป็นสัตว์หรือมีความเกี่ยวข้องกับสัตว์ ดังนั้นผู้ผลิตจึงมองว่าภาพยนตร์การ์ตูนไทยก็น่าจะมีสัตว์เข้ามาเป็นส่วนประกอบด้วยเพื่อเพิ่มความน่าสนใจและดึงดูดใจเด็ก ๆ และเรื่องราวในนิทานเรื่องปลาบู่ทองก็เหมาะสมที่จะเพิ่มตัวละครที่เป็นสัตว์ลงไปได้เยอะ เพราะมีฉากในท้องน้ำ ซึ่งสามารถเพิ่มตัวละครจำพวกหอย ปู ปลา เป็ด ลงไปได้อย่างแนบเนียนซึ่งตัวละครเหล่านี้จะทำให้เด็กเหมือนมีส่วนร่วมกับตัวละครหลักไปด้วย เด็กจะรู้สึกว่าตัวละครสัตว์เป็นตัวแทนของเด็ก ๆ เด็กจะไม่รู้สึกว่าเป็นแค่ผู้ชมอย่างเดียว

เมื่อผู้ผลิตตัดสินใจเลือกนิทานพื้นบ้านมาผลิตซ้ำในรูปแบบของภาพยนตร์การ์ตูน ผู้ผลิตพยายามจะรักษาโครงเรื่องเดิมไว้แต่จะลดทอนในรายละเอียดที่ผู้ผลิตเห็นว่าไม่เหมาะสมกับเด็กหรือไม่เหมาะกับยุคปัจจุบัน เช่น ฉากที่แสดงถึงความรุนแรง หรือฉากเชิงชู้สาว เนื่องจากผู้ผลิตมีมายาคติเกี่ยวกับครอบครัวในปัจจุบันที่นิยมการมีสามีเดียว ภรรยาเดียว

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นอกจากจะลดทอนรายละเอียดดังกล่าวแล้ว ผู้ผลิตยังเพิ่มเติมรายละเอียดบางอย่างที่ทำให้เรื่องราวมีสีสันมากขึ้นและเป็นมุมมองใหม่ ๆ ที่นิทานเรื่องปลาบู่ทองในสื่ออื่น ๆ ไม่มี โดยใช้เทคนิคและลักษณะพิเศษของภาพยนตร์การ์ตูนมาใช้ให้เป็นประโยชน์ เช่น เพิ่มตัวละครประกอบที่เป็นเหล่าสัตว์น้ำ มีฉากใต้ท้องน้ำแสดงให้เห็นบทสนทนาของสัตว์ใต้ท้องน้ำ เป็นต้น

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้วิเคราะห์ถึงประเด็นเรื่องการสื่อความหมายที่ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปลาบู่ทองต้องการสื่อไปยังกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นในแง่ของความหมายที่ผู้ผลิตต้องการสื่อและเหตุผลในการสื่อความหมายนั้น ๆ ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเรื่องของความกตัญญูรู้คุณ

ผู้ผลิตกล่าวว่า เมื่อนึกถึงนิทานเรื่อง ปลาบู่ทอง คนส่วนใหญ่แล้วจะคิดถึงเอื้อยซึ่งรักแม่มาก ไม่ว่าแม่จะเป็นอย่างไรก็ยังรัก ผู้ผลิตจึงมองว่าแก่นหลักของเรื่อง ปลาบู่ทอง นั้นก็คือเรื่องของความกตัญญูรู้คุณ ซึ่งผู้ผลิตเลือกที่จะนำเรื่องปลาบู่ทองมาผลิตซ้ำเป็นภาพยนตร์การ์ตูนไทย และนำเสนอเรื่องราวโดยคงโครงเรื่องเดิมให้มากที่สุด แนวคิดเรื่องปลาบู่ทองจึงปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนไทยเรื่องปลาบู่ทองด้วย

2. แนวคิดเรื่องทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว

ผู้ผลิตต้องการให้เด็กได้รับรู้ว่าคนดีเป็นอย่างไร คนชั่วเป็นอย่างไร ซึ่งพยายามที่สื่อให้เห็นความดีทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็นความสามัคคี ความโอบอ้อมอารี ฯลฯ ภาพยนตร์การ์ตูนจะแสดงให้เห็นว่าเมื่อทำดีแล้วผลตอบแทนจะเป็นอย่างไร และทำชั่วผลจะเป็นอย่างไร แต่ผู้ผลิตจะไม่เน้นความรุนแรง ไม่เน้นฉากตีรันฟันแทง มีเลือดสาดเหมือนที่มักพบในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น

อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าเจตนารมณ์ของผู้ผลิตจะต้องการรักษาเค้าโครงเรื่องเดิมให้มากที่สุด แต่ความคิด ความเชื่อบางอย่างที่ผู้ผลิตมองว่าเป็นเรื่องไม่เหมาะสมที่จะสื่อให้เด็กได้รับรู้ก็มีอยู่มาก ซึ่งผู้ผลิตจะพยายามหลีกเลี่ยงไม่เน้นหรือตัดในส่วนนั้นออกไป เช่น แนวคิดเรื่องของผู้ชายเป็นช้างเท้าหน้า ผู้หญิงเป็นช้างเท้าหลัง, การที่ผู้ชายมีภรรยาหลาย ๆ คน เป็นต้น

เจตนารมณ์อีกประการหนึ่งในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปลาบู่ทอง ผู้ผลิตต้องการให้มีลักษณะของความเป็นไทยผ่านสัญญะต่าง ๆ ที่ปรากฏ ในภาพยนตร์การ์ตูนไม่ว่าจะเป็นตัวละครที่แสดงให้เห็นถึงวิถีการดำเนินชีวิต การทำมาหากินของคนไทยในสมัยก่อน ความเชื่อและทัศนคติต่าง ๆ ของตัวละคร การแต่งกาย รวมไปถึงฉาก และองค์ประกอบอื่น ๆ

ผู้ผลิตมองว่าการที่ได้มีโอกาสผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทย จึงน่าจะได้นำเสนอความเป็นไทยให้เด็ก ๆ ในปัจจุบันได้ซึมซับค่านิยมไทย ๆ เพราะภาพยนตร์การ์ตูนส่วนใหญ่ทั้งของญี่ปุ่นและตะวันตกนั้นก็แฝงด้วยแนวคิดและค่านิยมของญี่ปุ่นหรือตะวันตกทำให้เด็กไทยซึมซับค่านิยมดังกล่าว จนลืมเลือนค่านิยมหรือวัฒนธรรมที่ดีงามของไทยไป

อีกเหตุผลหนึ่งที่ผู้ผลิตพยายามนำเสนอความเป็นไทยสอดแทรกลงไปในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปลาบู่ทอง ก็เพื่อให้เด็กไทยหรือผู้ชมทราบได้ทันทีว่าภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปลาบู่ทอง เป็นภาพยนตร์การ์ตูนไทยและผลิตโดยคนไทย ถึงแม้ว่าในการผลิตจะได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเยอะ ซึ่งสื่อออกมาให้เห็นผ่านลักษณะของตัวละคร รูปแบบท่าทางการเคลื่อนไหว แต่เนื่องจากภาพยนตร์การ์ตูนไทยนั้นเพิ่งได้รับความสนใจ และอยู่ในขั้นของการเริ่มพัฒนา ดังนั้นผู้ผลิตจึงมองว่าการที่เรายังไม่มีแบบแผนที่ชัดเจนที่ทำให้ทราบได้ทันทีว่านี่คือลักษณะการ์ตูนไทย ดังนั้นผู้ผลิตจึงจำเป็นต้องนำแบบแผนของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นหรือตะวันตกที่เด็กไทยรับรู้มาเนิ่นนาน และสามารถเข้าใจได้ทันทีเมื่อได้เห็น มาประยุกต์ใช้และปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสมเมื่อถึงจุดหนึ่งภาพยนตร์การ์ตูนไทยก็จะมีแบบแผนเป็นของตนเอง

ตรรกะในการผลิตและการสื่อความหมายของผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทย
เรื่อง "ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชั่น"

ผู้ให้ข้อมูลหลักที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยเรื่อง "ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชั่น" ได้แก่ ทีมงานที่มีส่วนร่วมในกระบวนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปังปอนด์ ดิแอนิเมชั่น" ของบริษัท วิธิตา แอนิเมชั่น จำกัด ประกอบด้วย

1. คุณสันติ เลาหะบูรณกิจ (Producer) ทำหน้าที่ควบคุมการผลิต ดูแลเรื่องตารางเวลาในการผลิต เรื่องงบประมาณ และควบคุมเรื่องคุณภาพของเนื้องาน

2. คุณทวีศักดิ์ วิริยะวรานนท์ (Storyboard Artist) มีหน้าที่แปลงบทภาพยนตร์ออกมาเป็นให้เห็นเป็นภาพที่มีความเชื่อมโยงกันเป็นเรื่องราวอย่างคร่าว ๆ

3. คุณนิวัฒน์ ทองสุข (Character Designer) ทำหน้าที่ออกแบบบุคลิกตัวละครต่างๆ, ออกแบบฉากและสถานที่ที่อยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนรวมถึงองค์ประกอบส่วนอื่นๆที่ปรากฏอยู่ในภาพด้วย

4. คุณโสภณ จักรชัยเดช (Animator) มีหน้าที่ในการทำให้ภาพการ์ตูนเคลื่อนไหวแลดูเป็นธรรมชาติ ซึ่งจะดูตาม Storyboard

นอกจากผู้ให้ข้อมูลหลักทั้ง 4 ท่านที่กล่าวมาแล้ว ผู้วิจัยยังนำบทสัมภาษณ์บุคคลที่มีส่วนสำคัญในกระบวนการผลิตจากสื่ออื่นๆไม่ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์หรือนิตยสารเพื่อนำมาประกอบการวิเคราะห์ตรรกะในการผลิตและการสื่อความหมายได้อย่างสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ซึ่งบุคคลดังกล่าว ได้แก่

1. คุณวิธิต อุตสาหจิต (Executive Producer) ทำหน้าที่อำนวยการผลิตและควบคุมการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชั่น” ผู้วิจัยรวบรวมบทสัมภาษณ์มาจากนิตยสารWARP ฉบับที่ 14 เดือนพฤษภาคม ปี ค.ศ. 2002

2. คุณชัยพร พานิชรุทติวงศ์ (Director / Animator Supervisor / Character Design) ทำหน้าที่ผู้กำกับ ควบคุมและดูแลในส่วนของการสร้างภาพเคลื่อนไหวและออกแบบฉากกับตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชั่น” ผู้วิจัยนำบทสัมภาษณ์มาจากหนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจประจำวันเสาร์ที่ 3 พฤษภาคม พ.ศ. 2546

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

1. คุณวิธิต อุตสาหจิต (Executive Producer)

1.1 <u>เหตุผลในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน</u>

เหตุผลในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนในครั้งนี้ของบริษัทวิธิตา แอนิเมชั่นมาจากเจตนารมณ์ของคุณวิธิต อุตสาหจิต ผู้บริหารของบริษัทที่ต้องการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน เนื่องมาจากคุณวิธิตมีความสนใจส่วนตัวและจากภูมิหลังการศึกษาของคุณวิธิตทำให้มีประสบการณ์ในการผลิตภาพยนตร์มาก่อน

เมื่อบริษัทมีความพร้อมในการผลิต ทั้งด้านเนื้อหา, บุคลากรและเทคโนโลยีในการผลิต จึงตัดสินใจที่จะผลิตภาพยนตร์การ์ตูน

โดยคุณวิธิต อุตสาหจิต (WARP, พ.ค. 2545) กล่าวเพิ่มเติมว่า

"ตอนผมมาทำการ์ตูนก็อยากทำเป็นการ์ตูนแอนิเมชั่นอยู่แล้ว ถ้ามีองค์ประกอบครบ 3 อย่างคือ 1. เนื้อหา ซึ่งเรามีอยู่แล้วเพราะทำหนังสือมากว่า 30 ปี และเราก็สามารถนำเนื้อหามาดัดแปลงให้มีความเป็นสากลมากขึ้น 2. บุคลากร 3. เทคโนโลยีในการผลิตเราก็จะตัดสินใจผลิตการ์ตูน"

1.2 <u>ความหมายที่ผู้ผลิตต้องการสื่อผ่านภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชั่น"</u>

ผู้ผลิตต้องการนำเสนอความเป็นไทยผ่านคาแรกเตอร์ของตัวละครหลักซึ่งเป็นตัวดำเนินเรื่องที่สำคัญ นำไปสู่เหตุการณ์ต่าง ๆ ได้แก่ ตัวละครที่เป็นเด็กชื่อ ปังปอนด์ โดยผู้ผลิตให้ปังปอนด์เป็นตัวแทนของเด็กไทยซึ่งมีลักษณะนิสัยและบุคลิกภาพที่ผู้ผลิตเห็นว่าเด็กไทยควรจะเป็น ได้แก่ เป็นเด็กที่มีจินตนาการสูง มีน้ำใจ มีความเมตตากรุณา เคารพนับถือผู้ใหญ่ ไร้เดียงสา และมีการนำตัวละครที่เป็นสุนัขจากหนังสือการ์ตูนเรื่อง "ไอ้ตัวเล็ก" ที่ชื่อว่า เจ้าบิ๊ก มาอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนด้วย โดยมีบทบาทเป็นเพื่อนคู่ใจของปังปอนด์ จากที่คุณวิธิตกล่าวว่า "ปังปอนด์กับเจ้าบิ๊กมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันค่อนข้างสูง จะสื่อกันรู้เรื่อง ปังปอนด์จะรู้ว่าเจ้า บิ๊กคิดอะไร และเจ้าบิ๊กจะรู้ว่าปังปอนด์คิดอะไร" จากคำพูดดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงความเชื่อของผู้ผลิตว่า เด็กกับสัตว์มีความผูกพันกันบางอย่างเหมือนกับความเชื่อของผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปลาบู่ทอง" ที่พยายามจะเพิ่มตัวละครที่เป็นสัตว์น้ำลงไป ด้วยเชื่อว่า เด็กกับสัตว์เป็นของคู่กัน

2. คุณชัยพร พานิชรุทติวงศ์ (Director / Animator Supervisor / Character Design)

2.1 <u>เหตุผลในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน</u>

แรงจูงใจสำคัญที่คุณชัยพร พานิทรุทติวงศ์หันมาให้ความสนใจการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชั่น เนื่องจากความสนใจส่วนตัว ประสบการณ์ในการทำงานและประสบการณ์ในการชมภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศ ซึ่งมีส่วนผลักดันให้คุณชัยพรต้องการเรียนรู้เทคนิคการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน

แอนิเมชั่นมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ประสบการณ์การศึกษาทางด้านภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศทำให้คุณชัยพรมีความรู้สึกว่าภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชั่นของไทยควรได้รับการพัฒนามากกว่าที่เป็นอยู่ เมื่อมีโอกาส กล่าวคือ มีความพร้อมในด้านเงินทุน จึงตัดสินใจที่จะผลิตภาพยนตร์การ์ตูนให้กับบริษัทวิธิตา แอนิเมชั่น จำกัด

ดังที่คุณชัยพร พานิชรุทติวงศ์ (กรุงเทพธุรกิจ, 3 พ.ค. 2546 : 2-5) กล่าวว่า

"ตั้งใจอยากให้ตัวการ์ตูนมันเคลื่อนไหว ให้วงการการ์ตูนประเทศไทยพัฒนา พอดีคุณวิธิตแกพูดว่าจะทำแกก็ทำ แล้วกล้าลงทุนจริง ๆ ซึ่งต้นทุนการผลิตมันสูงมาก แต่เขาก็อยากจะทำให้การ์ตูนไทยมันขึ้นมา คุณวิธิตติดต่อเข้ามาจะเปิดบริษัท แอนิเมชั่นเฮาส์ ทำเรื่อง "ปังปอนด์" กับคาแรกเตอร์ต่าง ๆ ของขายหัวเราะ เป็นไดเร็กเตอร์คุมการผลิตของวิธิตา"

2.2 <u>ความหมายที่ผู้ผลิตต้องการสื่อผ่านภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชั่น"</u>

เนื่องจากผู้ผลิตมีความต้องการที่จะผลักดันภาพยนตร์การ์ตูนไทยไปสู่สากล แต่มีข้อจำกัดหลายประการ ไม่ว่าจะเป็นด้านเวลาหรือเทคโนโลยีทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนไทยเสียเปรียบเมื่อนำไปแข่งขันกับต่างประเทศ ผู้ผลิตจึงเน้นที่จะนำเสนอความเป็นไทยซึ่งเป็นการสร้างความแตกต่างจากภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศ โดยผู้ผลิตพยายามจะสอดแทรกความเป็นไทยผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ ของภาพยนตร์การ์ตูน ไม่ว่าจะเป็นฉาก ตัวละครหรือบรรยากาศภายในเรื่อง และอีกสาเหตุหนึ่งที่ทำให้คุณชัยพรเน้นการสื่อสารความเป็นไทยผ่านภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ คือคุณชัยพร พานิชรุทติวงศ์มองเห็นการแทรกซึมทางวัฒนธรรมของต่างประเทศ โดยผ่านภาพยนตร์การ์ตูน ซึ่งเขามองว่าเด็กส่วนใหญ่ชอบการ์ตูนจึงถูกการ์ตูนที่ตนเปิดรับครอบงำทั้งทางด้านความคิดและการกระทำ หากเด็กไทยรับชมภาพยนตร์การ์ตูนที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นไทย เด็กก็จะรักษาความเป็นไทยของตนไว้ได้ ไม่ถูกแทรกซึมด้วยวัฒนธรรมต่างประเทศเหมือนในปัจจุบัน

โดยคุณชัยพร พานิชรุทติวงศ์ (กรุงเทพธุรกิจ, 3 พ.ค. 2546 : 2-5) กล่าวว่า

"ทุกอย่างใหม่มากสำหรับประเทศไทย เราจะต้องขายไอเดียกับความเป็นไทยมากกว่า เราถือโอกาสตรงนี้ขยายวัฒนธรรมได้ เราแทรกกรุงเทพฯในโลกอนาคต เราใส่ตุ๊ก ๆ หรือใส่วัดพระแก้ว หรือใส่ความเป็นไทยนั้น"

3. คุณสันติ เลาหะบูรณกิจ (Producer)

3.1 เหตุผลในการเลือกการ์ตูนปังปอนด์มาผลิตในรูปแบบของภาพยนตร์การ์ตูน

ตัวการ์ตูนปังปอนด์เป็นตัวการ์ตูนที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในประเทศไทยจากหนังสือการ์ตูนมหาสนุกซึ่งเป็นหนังสือการ์ตูนในเครือของบริษัท วิธิตา แอนิเมชั่น จำกัด ดังนั้นทางผู้ผลิตจึงมีแนวความคิดที่จะนำตัวการ์ตูนที่ได้รับความนิยมนี้มาผลิตในรูปแบบของภาพยนตร์การ์ตูนแนวความคิดในลักษณะนี้เป็นไปในแนวทางเดียวกันกับการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนในประเทศญี่ปุ่น ที่มักนำการ์ตูนคอมิกที่ได้รับความนิยมมาผลิตเป็นภาพยนตร์การ์ตูน และผู้ผลิตเห็นว่า ปังปอนด์ซึ่งเป็นตัวละครที่มีความเป็นเด็กน่าจะมีความเหมาะสมมากที่สุดที่จะนำมาผลิตเป็นภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กที่ผู้ผลิตได้กำหนดให้เป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก

คุณสันติ เลาหะบูรณกิจ (สัมภาษณ์, 10 กรกฎาคม 2546) กล่าวถึงประเด็นดังกล่าวว่า

"ปังปอนด์เป็นตัวละครที่อยู่ในหนังสือการ์ตูนของการ์ตูนมหาสนุกมานานหลายปี 10 กว่าปีก็มีแฟนประจำ ก็มีเสียงเรียกร้องว่าปังปอนด์ก็เหมือนกับโดราเอมอนที่เมื่อดูจากหนังสือการ์ตูนก็อยากจะเห็นโดราเอมอนทางทีวี และที่เราเลือกจะผลิตปังปอนด์มากกว่าตัวละครอื่น ๆ ในมหาสนุกเพราะว่าเราเลือกที่จะสื่อสารกับเด็ก ๆ ก่อน"

3.2 ความหมายที่ผู้ผลิตต้องการสื่อผ่านภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชั่น"

ความหมายที่ผู้ผลิตต้องการสื่อผ่านภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชั่น" ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องคุณธรรมความดี ความชั่ว ความมีน้ำใจ ซึ่งสื่อผ่านตัวละครหลักของเรื่องคือ ปังปอนด์ ซึ่งเป็นภาพของเด็กไทยในความคิดของผู้ผลิตว่าควรมีบุคลิกอย่างไร เช่น จิตใจดี ยิ้มง่าย มองโลกในแง่ดี ช่างจินตนาการ เป็นต้นและแนวคิดเกี่ยวกับโลกอนาคต โดยพยายามสอดแทรกความเป็นไทยลงไปด้วย ผู้ผลิตเชื่อว่าภาพยนตร์การ์ตูนนอกจากความสนุกสนานแล้ว สาระก็เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ผู้ปกครองของเด็ก ๆ ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักหันมาแนะนำภาพยนตร์การ์ตูนไทยให้ลูกหลานของตนได้รับชม

คุณสันติ เลาหะบูรณกิจ (สัมภาษณ์, 10 กรกฎาคม 2546) ให้สัมภาษณ์ว่า

"แนวความคิดหลักของการ์ตูนเรื่องนี้ตั้งอยู่บนพื้นฐานของความคิดเกี่ยวกับโลกอนาคตจะเป็นอย่างไร แล้วก็เรื่องความเชื่อ ความเป็นไทยที่สอดแทรกอยู่ แล้วก็เรื่องเกี่ยวกับความดี ความไม่ดี เรื่องเกี่ยวกับน้ำใจ เกี่ยวกับคุณธรรม เรายังเน้นนำเสนอ ตัวปังปอนด์เอง ซึ่งเป็นเด็ก ตั้งใจจะให้เป็นเด็กไทยอายุ 5-6 ขวบ ที่จิตใจดีงาม ยิ้มง่าย มองโลกในแง่ดี ช่างจินตนาการ ซึ่งก็สะท้อนเด็กไทยที่สุขภาพจิตดีคนหนึ่ง"

3.3 <u>วิธีการนำเสนอของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปลาบู่ทอง"</u>

การกำหนดหรือออกแบบฉากและคาแรกเตอร์ของตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูน ผู้ผลิตจะร่วมกันแสดงความคิดเห็นโดยใช้วิธีการคิดหาเหตุผลโดยอาศัยจินตนาการของผู้ผลิตว่าเมื่อเกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ ตามบทภาพยนตร์แล้ว ฉากหรือตัวละครในเรื่องควรจะเป็นไปในลักษณะใดเพื่อให้สอดคล้องกับตัวบทมากที่สุด

ภาพยนตร์การ์ตูน "ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชั่น" นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับโลกอนาคต เนื่องจากผู้ผลิตกำหนดให้ลักษณะบุคลิกของตัวปังปอนด์เป็นเด็กที่มีจินตนาการสูง ดังนั้นผู้ผลิตจึงเห็นว่าโครงเรื่องเกี่ยวกับโลกอนาคตน่าจะเหมาะสมที่สุด เพราะสอดคล้องกับวิธีคิดของทีมงานที่จะต้องโดยใช้จินตนาการคิดหาเหตุผลและออกแบบสิ่งต่าง ๆ ในโลกอนาคตว่าจะควรจะมีลักษณะเป็นอย่างไร ซึ่งผู้ผลิตให้สัมภาษณ์ว่า การคิดหรือออกแบบฉากและตัวละครในเรื่อง จะใช้วิธีสมมติว่าตนเองเป็นเด็กชายปังปอนด์ว่าเขาจะคิดอย่างไร เมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ต่าง ๆ

คุณสันติ ยังกล่าวถึงมายาคติเกี่ยวกับโลกอนาคตของผู้ผลิตว่าอีก 500 ปีข้างหน้าตามจินตนาการของผู้ผลิตนั้น นอกจากมนุษย์แล้วยังมีหุ่นยนต์ที่สามารถปกครองมนุษย์ได้ มีมนุษย์ต่างดาวที่ถูกกลายพันธุ์ให้สามารถดำรงชีวิตได้อย่างเหมาะสมในโลกอนาคต มีสิ่งที่ยังแสดงให้เห็นความเป็นไทย ไม่ว่าจะเป็นทั้งทางวัตถุ การกระทำ และความคิดของตัวละครในเรื่อง โดยคุณสันติ เลาหะบูรณะกิจให้สัมภาษณ์ไว้ว่า

"ทีมงานตั้งสมมติฐานไว้ว่าในโลกอนาคต การที่มนุษย์ต่างดาวจะมีอยู่ในโลกนี้เป็นเรื่องธรรมดาสามัญมาก การที่หุ่นยนต์จะฉลาดชะจนปกครองมนุษย์ได้ก็เป็นเรื่องที่เป็นไปได้สูง แล้วก็ถ้าบริเวณเกาะรัตนโกสินทร์อยู่ในอนาคตอีก 500 ปีจะดำเนินการอนุรักษ์แบบเก่า ๆ กับความทันสมัยอย่างไรดี"

มายาคติเกี่ยวกับโลกอนาคตของผู้ผลิต มาจากความเชื่อในวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีของมนุษย์จะพัฒนาจนถึงขีดสุด เกิดมายาภาพว่ามนุษย์สามารถดัดแปลง แก้ไข และเอาชนะธรรมชาติได้อย่างไม่จำกัดในที่สุดมนุษย์ก็จะพึ่งพาเทคโนโลยีมากเกินไปจนขาดความเป็นอิสระทั้งทางด้านความคิดและการดำรงชีวิต ซึ่งความคิดเหล่านี้ผู้ผลิตก็นำมาสะท้อนผ่านภาพยนตร์การ์ตูน "ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชั่น"

4. คุณทวีศักดิ์ วิริยะวรานนท์ (Storyboard Artist)

4.1 <u>เหตุผลในการผลิภาพยนตร์การ์ตูน</u>

คุณทวีศักดิ์ วิริยะวรานนท์ สนใจทำภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชั่นเนื่องจากได้รับแรงบันดาลใจจากบุคคลที่ตนชื่นชมในผลงาน ความสนใจส่วนตัวและมาจากความคิดที่ต้องการเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาวงการภาพยนตร์การ์ตูนในประเทศไทย

4.2 <u>เหตุผลการเลือกการ์ตูนปังปอนด์มาผลิตในรูปแบบภาพยนตร์การ์ตูน</u>

จากเหตุผลที่คุณทวีศักดิ์ วิริยะวรานนท์ให้สัมภาษณ์ สามารถสรุปได้ว่า

- ผลของการสำรวจความนิยมของการ์ตูนปังปอนด์ในหนังสือการ์ตูนมหาสนุกพบว่าการ์ตูนปังปอนด์ได้รับความนิยมมากที่สุด
- คาแรกเตอร์ของตัวปังปอนด์มีความเหมาะสมสำหรับนำมาผลิตเป็นการ์ตูนสำหรับเด็ก

คุณทวีศักดิ์ วิริยะวรานนท์ (สัมภาษณ์, 24 กรกฎาคม 2546) กล่าวว่า

"เรื่องนี้มันจับมาทำได้ง่ายกว่า แล้วตัวละครมันก็เป็นเด็ก ใช้ภาษากลาง อะไรทำนองนี้ มันมีความเป็นสากลด้วย"

4.3 ความหมายที่ผู้ผลิตต้องการสื่อผ่านภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชั่น"

วัตถุประสงค์ของผู้ผลิตที่ต้องการให้เด็กที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักได้รับจากการชมภาพยนตร์การ์ตูนครั้งนี้คือ เพื่อสร้างจินตนาการ การมองโลกในแง่ดี การแก้ไขปัญหาด้วยสันติวิธี โดยสื่อความหมายต่าง ๆ เหล่านี้ผ่านคาแรกเตอร์ของตัวละครหลักในเรื่อง ซึ่งได้แก่ เด็กชายปังปอนด์ โดยผู้ผลิตให้ปังปอนด์เป็นตัวแทนของเด็กไทยที่ทุกคนต้องการให้เป็น และสิ่งที่ปังปอนด์แสดงออกในเรื่องก็มาจากแนวความคิดที่ผู้ผลิตเห็นว่าเด็กไทยที่ดีจะปฏิบัติอย่างไรเมื่อพบกับสถานการณ์ต่างๆ เหมือนกับที่ปรากฏในเรื่อง

ดังที่คุณทวีศักดิ์ วิริยะวรานนท์ (สัมภาษณ์, 24 กรกฎาคม 2546) กล่าวว่า

"ทุกคนที่ทำงานเรื่องนี้แทนตัวเองเป็นปังปอนด์นะครับ แล้วก็จะมาบอกว่าถ้าคุณเจออย่างนี้เราจะถามกันว่า เจอเหตุการณ์อย่างนี้ ถ้าคุณเป็นปังปอนด์คุณจะทำยังไง"

4.4 วิธีการนำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชั่น"

คุณทวีศักดิ์ กล่าวถึงประเด็นดังกล่าว และสามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

- นำเสนอเกี่ยวกับภาพลักษณ์ของเด็กไทยที่ผู้ผลิตต้องการให้เป็นผ่านคาแรกเตอร์ของตัวการ์ตูนปังปอนด์ เช่น ปังปอนด์ต้องพูดจาสุภาพ ยิ้มและหัวเราะตลอดเวลา ไม่ทำอะไรที่แสดงออกถึงความรุนแรง

- นำเสนอความคิดเกี่ยวกับโลกอนาคต โดยใช้จินตนาการของผู้ผลิตบนพื้นฐานของเหตุและผลและความเป็นไปได้ การเลือกนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับโลกอนาคตนั้นเนื่องจากข้อจำกัดทางเทคโนโลยีการผลิต โดยผู้ผลิตมองว่าโลกอนาคตมีรายละเอียดไม่มาก จึงง่ายต่อการผลิต

ดังที่คุณทวีศักดิ์ วิริยะวรานนท์ กล่าวว่า

"ที่เราทำปังปอนด์ให้ไปโลกอนาคตไม่ทำอย่างอื่นก็อาจจะเกี่ยวกับเทคโนโลยีมากกว่า ถ้าไปในยุคไดโนเสาร์ เจอต้นไม้แค่ 10 ต้น ถามว่ามีใบไม้กี่ใบ แต่ถ้าเป็นตึกนี่ อย่างน้อยเราก็ทำแสงนิดหน่อย"

5. คุณนิวัฒน์ ทองสุข (Character Designer)

5.1 <u>เหตุผลการเลือกการ์ตูนปังปอนด์มาผลิตในรูปแบบภาพยนตร์การ์ตูน</u>

- คุณนิวัฒน์กล่าวถึงการเลือกที่จะนำตัวการ์ตูนปังปอนด์จากหนังสือการ์ตูนมหาสนุกมาผลิตเป็นภาพยนตร์การ์ตูน เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายที่ผู้ผลิตวางไว้คือ เด็ก และผู้ผลิตมีความเชื่อว่าปังปอนด์เป็นเด็กจึงน่าที่จะเข้าถึงเด็กได้ง่ายกว่าตัวละครตัวอื่น ๆ

5.2 <u>ความหมายที่ผู้ผลิตต้องการสื่อผ่านภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชั่น"</u>

- ผู้ผลิตต้องการนำเสนอภาพลักษณ์ของเด็กไทยที่ผู้ผลิตต้องการให้เป็น สะท้อนผ่านคาแรกเตอร์ของตัวการ์ตูนปังปอนด์ ดังที่คุณนิวัฒน์ ทองสุข (สัมภาษณ์, 24 กรกฎาคม 2546) กล่าวว่า "ในส่วนของคาแรกเตอร์ คือใช้ตัวเราเอง ก็คือ เช่นเด็กคนนั้นเราชอบ เราอยากให้เด็กคนนั้นเป็นการ์ตูนตัวนี้"

- แนวคิดเกี่ยวกับโลกอนาคต ผู้ผลิตมองว่าเป็นเรื่องที่สามารถดึงดูดความสนใจของเด็กได้มากกว่าเรื่องราวที่เด็กเห็นเป็นปกติอยู่แล้ว เรื่องราวเกี่ยวกับอนาคตเป็นการนำเสนอจินตนาการของผู้ผลิตในสิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้น ดังนั้นเด็กจึงมีความอยากรู้อยากเห็นในเรื่องราวดังกล่าว

5.3 <u>วิธีการนำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชั่น"</u>

- เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายของภาพยนตร์การ์ตูนและหนังสือการ์ตูนปังปอนด์แตกต่างกัน ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนจึงไม่ดำเนินเรื่องตามในหนังสือ เพราะผู้ผลิตมองว่าเนื้อหาของการ์ตูนปังปอนด์ในหนังสือการ์ตูนสอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มวัยทำงานซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของ

หนังสือการ์ตูนมหาสนุกมากกว่า แต่ในทางกลับกันภาพยนตร์การ์ตูนซึ่งมีกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็ก ผู้ผลิตจึงจำเป็นต้องพัฒนาเรื่องราวให้สอดคล้องกับความสนใจและความต้องการเด็กเป็นสำคัญ โดยเลือกเอาเฉพาะคาแรกเตอร์ของตัวละครในหนังสือการ์ตูนมานำเสนอผ่านเรื่องราวใหม่ ๆ เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชม และเป็นไปตามกรอบที่บริษัทได้วางไว้

โดยคุณนิวัฒน์ ทองสุข (สัมภาษณ์, 24 กรกฎาคม 2546) กล่าวว่า

"Concept เรื่องนี้มันก็มีอยู่แล้วตั้งแต่พี่ต่ายเขียนตั้งแต่แรก นั่นคือปูนิสัยของปังปอนด์มาตั้งแต่แรกแล้ว ต้องการสื่อถึงตัวปังปอนด์ให้เด็กรู้ เช่น นิสัย อะไรต่าง ๆ"

- รายละเอียดของบุคลิกลักษณะตัวละครและลักษณะรูปแบบของฉากในภาพยนตร์การ์ตูน นำมาจากลักษณะที่คุณต่าย ภักดี ผู้เขียนการ์ตูนปังปอนด์ในหนังสือการ์ตูนมหาสนุกกำหนดไว้ตั้งแต่ต้น และรายละเอียดบางอย่างที่ไม่มีในหนังสือการ์ตูนผู้ออกแบบจะจินตนาการให้สอดคล้องกับเนื้อหาเรื่องราวของเรื่อง โดยอ้างอิงจากลักษณะทางกายภาพของของจริงและได้รับอิทธิพลจากภูมิหลังของผู้ออกแบบเอง

และคุณนิวัฒน์ ทองสุข (สัมภาษณ์, 24 กรกฎาคม 2546) ให้สัมภาษณ์เพิ่มเติมว่า

"ที่มาของความคิดต่าง ๆ นี่เราเอามาจากตัวเราเองด้วย แต่อย่างที่เขาเลือกน้าผีมา เพราะปังปอนด์ซีรีส์มีอยู่แล้ว มันก็แสดงให้เห็นอย่างหนึ่งด้วยว่า เด็กคนนี้ไม่กลัวอะไรเลย ส่วนหนุมานที่เลือกมาเพราะหนุมานเป็นฮีโร่ที่โดดเด่นที่สุดแล้วครับ"

- สอดแทรกความเป็นไทยผ่านฉากต่างๆในภาพยนตร์การ์ตูน เช่น วัดพระแก้ว รถตุ๊กตุ๊ก

6. คุณโสภณ จักรชัยเดช (Animator)

6.1 <u>เหตุผลในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน</u>

คุณโสภณ จักรชัยเดช ผู้ทำหน้าที่ขยับตัวการ์ตูนให้เคลื่อนไหวอย่างเป็นธรรมชาติ ได้กล่าวถึงเหตุผลที่บริษัทวิธิตา แอนิเมชั่นตัดสินใจผลิตภาพยนตร์การ์ตูนว่า เป็นไปเพื่อสนองเจตนารมณ์ของผู้บริหาร ได้แก่ คุณวิธิต อุตสาหจิต เมื่อบริษัทมีความพร้อมทั้งด้านบุคลากร เงินทุน และเทคโนโลยีจึงตัดสินใจที่จะเริ่มผลิตภาพยนตร์การ์ตูนจากวัตถุดิบที่บริษัทมีอยู่แล้ว นั่นก็คือ ตัวการ์ตูนจากหนังสือการ์ตูนในเครือของบริษัทนั่นเอง

และการที่คุณโสภณตัดสินใจเข้ามาร่วมงานกับวิธิตา แอนิเมชั่นนั้น เนื่องมาจากได้รับแรงบันดาลใจจากคุณชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้มีส่วนสำคัญในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดิ แอนิเมชั่น

6.2 <u>ความหมายที่ผู้ผลิตต้องการสื่อผ่านภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชั่น"</u>

แนวความคิดในเรื่องเป็นการขยายความคิดออกมาจากคาแรกเตอร์ของตัวปังปอนด์ ปังปอนด์เป็นเด็กที่มีจินตนาการสูง ซุกซน อยากรู้อยากเห็น ลักษณะนิสัยของปังปอนด์จึงนำไปสู่การผจญภัยของปังปอนด์ในเหตุการณ์ต่าง ๆ

6.3 <u>วิธีการนำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชั่น"</u>

การออกแบบคาแรกเตอร์ของตัวละครในเรื่อง ผู้ผลิตจะคำนึงถึงความสอดคล้องกับเรื่องราวและคาแรกเตอร์ของตัวละครอื่น ๆ ในเรื่องด้วย

โดยคุณโสภณ จักรชัยเดช(สัมภาษณ์, 24 กรกฎาคม 2546) กล่าวว่า

"หนุมานตัวเล็กลงมามีคาแรกเตอร์อย่างที่เห็นในการ์ตูน เพราะเราคิดว่าอยากให้ตอนที่หนุมานออกมาในเรื่องนี้เป็นหนุมานในวัยเด็ก ก็ออกมาเป็นเพื่อนกับปังปอนด์ เพราะเด็กก็น่าจะเข้ากับเด็กได้ดีกว่า"

วิเคราะห์ตรรกะในการผลิตและการสื่อความหมายของผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูน
เรื่อง "ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชั่น"

ผู้บริหารของบริษัทวิธิตา แอนิเมชั่น จำกัด ได้แก่ คุณวิธิต อุตสาหจิต ได้รับอิทธิพลมาจากประสบการณ์ในการศึกษาทางด้านแอนิเมชั่น จากต่างประเทศ ประกอบกับความประทับใจในการทำภาพยนตร์การ์ตูนของคุณปยุต เงากระจ่าง (ผู้ที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นวอลต์ ดิสนียเมืองไทย) จึงเป็นแรงผลักดันให้เกิดความสนใจที่จะผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทย

การตัดสินใจเริ่มผลิตภาพยนตร์การ์ตูนในครั้งนี้เนื่องมาจากบริษัทมีความพร้อมทั้งทางด้านบุคลากร เทคโนโลยีและเงินทุน รวมถึงวัตถุดิบในการผลิตซึ่งก็คือตัวการ์ตูนจากหนังสือการ์ตูนในเครือบริษัทนั่นเองโดยแนวคิดลักษณะนี้จะคล้ายคลึงกับรูปแบบการพัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศในปัจจุบันที่มักจะนำการ์ตูนคอมิคที่ประสบความสำเร็จหรือเป็นที่รู้จักมาผลิตในรูปของภาพยนตร์การ์ตูน

และภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดิ แอนิเมชั่นก็เป็นเรื่องราวของเด็กชายคนหนึ่งที่ชื่อปังปอนด์ ซึ่งคาแรกเตอร์ของตัวละครในเรื่องนี้จะดัดแปลงมาจากเรื่องสั้นในหนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ โดยผู้ผลิตให้ข้อมูลว่าจากผลการวิจัยการสำรวจความนิยมในตัวการ์ตูนของหนังสือการ์ตูนขายหัวเราะนั้น คาแรกเตอร์ตัวการ์ตูนปังปอนด์เป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมค่อนข้างสูงจึงเป็นสาเหตุหนึ่งที่ผู้ผลิตตัดสินใจเลือกที่จะนำการ์ตูนปังปอนด์ในหนังสือการ์ตูนมาผลิตในรูปของภาพยนตร์การ์ตูน และอีกสาเหตุหนึ่งนั้นเนื่องมาจากผู้ผลิตให้มองว่าต้องการที่จะสื่อสารกับเด็กก่อน จึงเลือกคาแรกเตอร์ของปังปอนด์ที่เป็นตัวการ์ตูนที่มีความเป็นเด็กซึ่งง่ายต่อการนำมาทำเป็นภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็ก

ผู้ผลิตมีความเห็นว่าทัศนคติของคนไทยมองว่าการ์ตูนเป็นเรื่องของเด็กเท่านั้นโดยสังเกตได้จากช่วงเวลาในการออกอากาศของภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์จะรองรับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายเด็กเป็นหลักหรือแม้กระทั่งภาพยนตร์การ์ตูนในโรงภาพยนตร์ก็จะมีมากในช่วงปิดภาคเรียนของเด็กดังนั้นเมื่อเริ่มคิดจะผลิตภาพยนตร์การ์ตูนในประเทศไทยจึงเห็นว่าควรที่จะผลิตภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กก่อนด้วยเหตุผลทางการตลาดและเหตุผลเชิงธุรกิจเพราะบริษัทผลิตภาพยนตร์การ์ตูนย่อมต้องการผลกำไรเพื่อนำผลกำไรนั้นมาขับเคลื่อนและพัฒนาองค์กรของตนต่อไป

ดังนั้นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดิ แอนิเมชั่นจึงนำคาแรกเตอร์ของตัวละครในหนังสือการ์ตูนมาผลิตเป็นภาพยนตร์ แต่ในส่วนของเนื้อหานั้นนำมาดัดแปลงต่างจากในหนังสือการ์ตูน เพราะในหนังสือการ์ตูนจะเป็นเรื่องราวตอนสั้น ๆ ที่มีเนื้อหากล่าวถึงครอบครัวและชีวิตประจำวันของปังปอนด์ และผู้เขียน (คุณต่าย ภักดี) ก็มิได้แต่งขึ้นมาสำหรับเด็ก แต่กลุ่มเป้าหมายหลักของการ์ตูนปังปอนด์จะเป็นกลุ่มเดียวกับหนังสือขายหัวเราะซึ่งเป็นกลุ่มวัยรุ่นและวัยทำงานเป็นส่วนใหญ่ เนื้อหาในหนังสือการ์ตูนจึงค่อนข้างมีความเป็นผู้ใหญ่ ไม่ตรงกับความต้องการและความสนใจของเด็ก ผู้ผลิตจึงสร้างสรรค์เรื่องราวขึ้นมาใหม่ให้มีความตื่นเต้นและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ผู้ผลิตยังต้องการให้ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดิ แอนิเมชั่นแสดงถึงความเป็นการ์ตูนไทย โดยพยายามสอดแทรกสิ่งต่าง ๆ ที่ผู้ผลิตมองว่าแสดงถึงความเป็นไทยหรือแนวคิดค่านิยมของคนไทย เช่น ฉากสถานที่ ลักษณะการต่างกายของตัวละคร คำพูดของตัวละคร เป็นต้น

ผู้ผลิตต้องการให้ปังปอนด์เป็นตัวแทนของเด็กไทยคนหนึ่ง ดังนั้นคาแรกเตอร์ที่ผู้ผลิตนำเสนอผ่านตัวการ์ตูนปังปอนด์นั้นจึงแสดงให้เห็นถึงความเชื่อของผู้ผลิตที่คิดว่าเด็กไทยที่ดีควรเป็นอย่างไร เช่น มีความอ่อนน้อมถ่อมตน นับถือผู้ใหญ่ มีจินตนาการสูง มองโลกในแง่ดี เป็นต้น นอกจากนี้เรื่องราวของปังปอนด์ในภาพยนตร์ยังดำเนินอยู่ในโลกอนาคตที่มีหุ่นยนต์เป็นผู้ควบคุมมนุษย์ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อเกี่ยวกับปัญหาความสัมพันธ์ของเทคโนโลยีกับมนุษย์ที่ขัดแย้งกัน ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีทำให้มนุษย์ดำรงชีวิตอย่างสะดวกสบายมากขึ้นแต่อีกทางหนึ่งก็ทำให้มนุษย์ขาดความเป็นอิสระ ต้องพึ่งพาเทคโนโลยีต่าง ๆ ในการดำเนินชีวิต สิ่งต่างๆ เหล่านี้ปรากฏผ่านสัญญะต่าง ๆ ที่ผู้ผลิตนำเสนอออกมา

วิเคราะห์ตรรกะในการผลิตและการสื่อความหมายของผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทย

ในปัจจุบันภาพยนตร์การ์ตูนไทยที่ออกอากาศทางโทรทัศน์เริ่มเข้ามามีบทบาทมากขึ้น ถึงแม้ว่ายังมีสัดส่วนของปริมาณเวลาและพื้นที่ในการออกอากาศค่อนข้างจำกัดเมื่อเทียบกับภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศ การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาถึงตรรกะในการผลิตและการสื่อความหมายของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปลาบู่ทอง” ซึ่งนับว่าเป็นภาพยนตร์การ์ตูนไทยเรื่องแรกที่ออกอากาศทางโทรทัศน์และมีการดัดแปลงเนื้อหาของภาพยนตร์มาจากนิทานพื้นบ้านของไทยที่เล่าต่อ ๆ กันมาและ

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชั่น” ก็เป็นภาพยนตร์การ์ตูนไทยเรื่องแรกที่มิได้ดัดแปลงมาจากนิทานหรือละครพื้นบ้าน โดยการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนทั้งสองเรื่อง ได้แก่ทีมงานของบริษัทบรอดคาสท์ ไทยเทเลวิชั่นผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปลาบู่ทอง” และ ทีมงานจากบริษัทวิธิตา แอนิเมชั่น จำกัด ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชั่น”

เหตุผลในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปลาบู่ทองนั้น เนื่องจากทางบริษัทบรอดคาสท์ ไทยเทเลวิชั่นผู้ผลิตรายการและละครทางโทรทัศน์มากมายมีนโยบายที่จะผลิตรายการสำหรับเด็กอยู่แล้ว ประกอบกับมีทีมงานที่มีประสบการณ์ในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น จึงมีแนวความคิดว่าจะผลิตภาพยนตร์การ์ตูนขึ้นมาเพื่อให้เด็กไทยได้ดูภาพยนตร์การ์ตูนที่คนไทยผลิตเอง ในส่วนของบริษัทวิธิตา แอนิเมชั่นซึ่งมีหนังสือการ์ตูนในเครือที่ได้รับความนิยมมายาวนาน ได้แก่ ขายหัวเราะ มหาสนุกเป็นต้น ดังนั้นผู้บริหารจึงมีแนวความคิดที่จะนำคาแรกเตอร์ตัวการ์ตูนจากหนังสือการ์ตูนมาผลิตออกมาในรูปแบบภาพยนตร์เหมือนกับต่างประเทศที่มักนำการ์ตูนคอมิคที่ประสบความสำเร็จมาผลิตเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเช่นเดียวกัน และปัจจุบันบริษัทก็มีความพร้อมในเรื่องของเทคโนโลยีและบุคลากรในการผลิตจึงเป็นนับว่าเป็นโอกาสดีที่จะเริ่มผลิตภาพยนตร์การ์ตูนออกมา

จากการศึกษาพบว่าผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยทั้งสองเรื่องต้องการที่จะผลิตภาพยนตร์การ์ตูนที่สื่อถึงความเป็นไทยออกมาให้มากที่สุดเพื่อแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างจากภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศและเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายหรือผู้ที่รับชมซึ่งไม่เคยได้รับชมภาพยนตร์การ์ตูนมาก่อน ได้รับรู้ว่าภาพยนตร์การ์ตูนปลาบู่ทองและปังปอนด์ ดิ แอนิเมชั่นเป็นภาพยนตร์การ์ตูนไทย ผู้ผลิตมองว่าการที่ประเทศไทยไม่เคยมีภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตขึ้นเองมาก่อน เป็นการยากที่จะจำเพาะเจาะจงลงไปว่าอะไรเป็นตัวชี้วัดว่านี่คือภาพยนตร์การ์ตูนไทย ดังนั้นเพื่อให้เด็ก ๆ ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักและไม่เคยรับชมภาพยนตร์การ์ตูนไทยมาก่อนเลือกที่จะเปิดรับชมภาพยนตร์การ์ตูนไทยจึงต้องผลิตภาพยนตร์การ์ตูนที่มีความคล้ายคลึงกับสิ่งที่ผู้รับชมคุ้นเคยอยู่ก่อน ดังจะเห็นได้จากภาพยนตร์การ์ตูนไทยยังมีลักษณะที่เป็นภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นอยู่มากนั่นเอง

บริษัทบรอดคาสท์ ไทยเทเลวิชั่นเลือกที่จะนำนิทานพื้นบ้านหรือวรรณกรรมดั้งเดิมของไทยมาผลิตเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเนื่องจากผู้ผลิตมองว่าสะท้อนถึงความเป็นไทยได้มากที่สุด ในขณะที่บริษัท

วิธิตา แอนิเมชั่นมีวัตถุดิบที่จะนำมาผลิตอยู่แล้ว ก็คือตัวการ์ตูนที่ได้รับความนิยมจากหนังสือการ์ตูนในเครือของบริษัท ผู้ผลิตจึงพยายามสอดแทรกสิ่งต่างๆ ที่ผู้ผลิตมองว่าแสดงถึงความเป็นไทยลงไปในภาพยนตร์การ์ตูน

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปลาบู่ทองซึ่งเป็นนิทานพื้นบ้านของไทยที่คนไทยรู้จักกันเป็นอย่างดี นอกจากจะแสดงออกถึงความเป็นไทยยังสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อดั้งเดิมของไทยที่มีมาแต่โบราณที่คนในสมัยก่อนใช้เป็นกลไกในการอบรมสั่งสอนให้ทุกคนมีระบบคิดเป็นแบบเดียวกัน เช่น ความเชื่อในเรื่องชาติภพ ความกตัญญูรู้คุณ การทำดีได้ดี ชั่วได้ชั่ว ซึ่งผู้ผลิตพยายามที่จะคงความหมายต่าง ๆ

เหล่านี้ผ่านภาพยนตร์การ์ตูน แต่ก็มีความเชื่อหรือมายาคติบางอย่างที่ผู้ผลิตเห็นว่าไม่เหมาะสมจึงถูกลดทอนความสำคัญลงไป เช่น มายาคติเกี่ยวกับผู้ชายไทยที่มักมีภรรยาหลายคน มายาคติในเรื่องผู้ชายเป็นผู้นำ ผู้หญิงเป็นผู้ตาม เป็นต้น

ในขณะเดียวกัน ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดิ แอนิเมชั่น เป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่นำคาแรกเตอร์จากตัวการ์ตูนที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันมาสร้างสรรค์เรื่องราวขึ้นมาใหม่ เพื่อดึงดูดความสนใจของเด็กซึ่งผู้ผลิตพยายามสอดแทรกความเป็นไทยเอาไว้ โดยผ่านสัญญะต่าง ๆ ที่ปรากฏผ่านภาพยนตร์การ์ตูน เช่น ฉาก ตัวละคร คำพูดของตัวละคร เป็นต้น มายาคติหรือความเชื่อที่ผู้ผลิตต้องการสื่อออกมาจึงเป็นความเชื่อสมัยใหม่ เช่น มายาคติเกี่ยวกับความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ว่าเป็นเสมือนดาบสองคม หากนำมาใช้ประโยชน์ไม่ถูกทางก็อาจนำความเดือดร้อนมาสู่มนุษย์ มายาคติเกี่ยวกับเด็กซึ่งผู้ผลิตให้ความเห็นว่าเด็กไทยควรจะเป็นอย่างไร ซึ่งสื่อออกมาผ่านบุคลิกของปังปอนด์ที่มีความซุกซน แสดงออกถึงการมีจินตนาการสูง อยากรู้อยากเห็น เป็นต้น

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย